

O Guia **OFICIAL** dos prós da **Nintendo**



POKÉMON

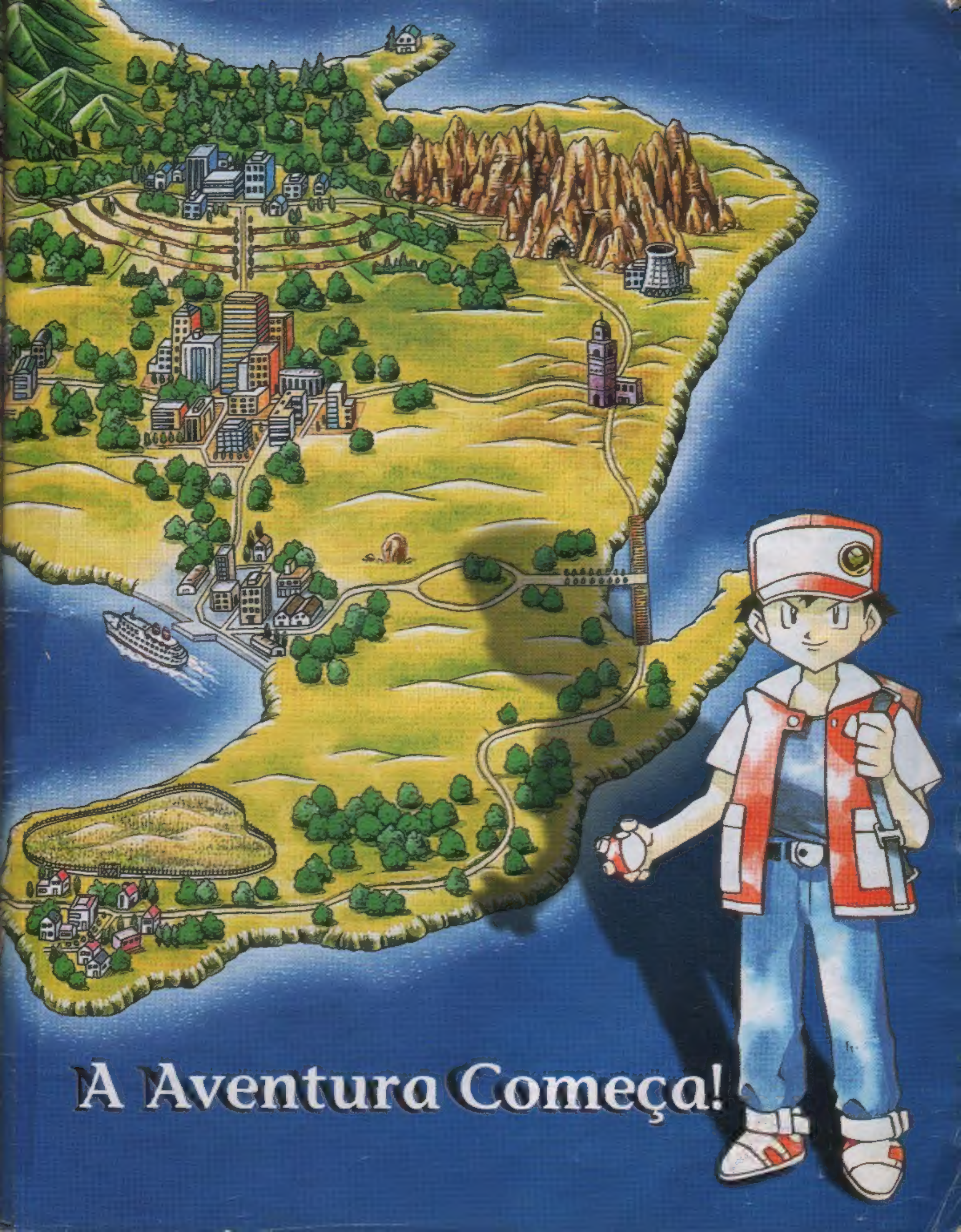
OFICIAL
Nintendo
GUIA DE JOGO



VERSÃO EM PORTUGUÊS



© 1995 Nintendo of America Inc. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste Guia de Jogo Pokémon pode ser impresso total ou parcialmente sem autorização prévia por escrito da Nintendo of America Inc. Nintendo é marca registrada da Nintendo of America Inc. Pokémon © 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures, Inc./Game Freak, Inc.



A Aventura Começa!



ÍNDICE

O caminho para se tornar o Maior Treinador de Pokémon do Mundo não é fácil, mas nós estaremos lá para ajudar e guiar todos os seus passos. Junte-se a nós para explorar o incrível e maravilhoso mundo de Pokémon!

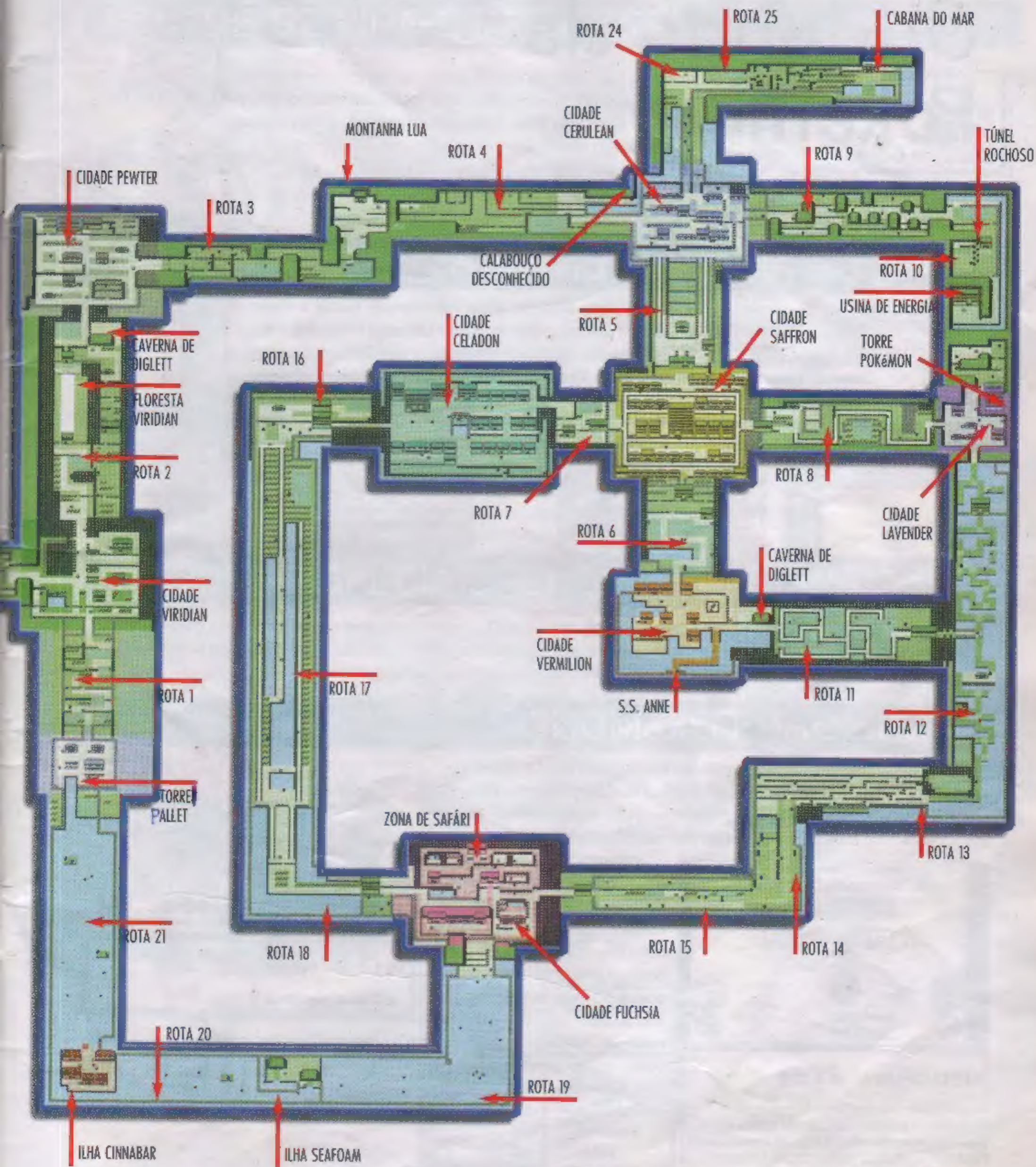
FUNDAMENTOS

O Mundo de Pokémon	4
Mania de Coletar Pokémon	6
Versão Vermelha, Versão Azul	7
A Evolução de Maneira Fácil	8
Estratégias e Táticas de Batalha	10
Conectando e Trocando	13

MANUAL DO TREINADOR

Cidade Pallet	15	Cidade Celadon	35
Cidade Viridian	17	Cidade Saffron	41
Cidade Pewter	20	Cidade Fuchsia	47
Cidade Cerulean	24	Descobridor de Peixes	53
Cidade Vermilion	28	Ilha Cinnabar	57
Cidade Lavender	33	Planalto Indigo	61







O Mundo de Pokémon

Para se tornar o Maior Treinador de Pokémon do Mundo, primeiro você deve aprender tudo sobre essas incríveis criaturas.

COMEÇA A SUA AVENTURA

Como Ash, um jovem da pequena Cidade Pallet, sua ambição é ser reconhecido como o maior treinador de Pokémon que o mundo já viu. Ajudado pelo simpático Professor Carvalho (Professor Oak), você deve pegar o máximo de Pokémon que conseguir, cuidando e treinando aqueles que capturar. Ao longo do caminho, você deve combater treinadores rivais e desvendar um sombrio mistério que envolve a Equipe Rocket, uma perversa sociedade de treinadores de Pokémon com a intenção de controlar todos os Pokémon, e no final, o mundo:



Ao iniciar um jogo, você pode dar a seu personagem o nome que quiser, com sete letras no máximo.



O Super Game Boy exibe uma moldura vermelha ou azul, dependendo da versão do game que você tem.

Ash

Um dos nomes pré-definidos de seu personagem é Ash, mas você pode criar qualquer nome que quiser no início do jogo. Seu rival principal é seu vizinho do lado, Gary, mas você também pode dar a ele o nome que quiser.



O QUE SÃO POKÉMON?

Pokémon são encontrados em todo o mundo e têm muitas formas e tamanhos. Embora sejam criaturas selvagens, depois de capturados podem ser domesticados e treinados. Se tratados corretamente, os Pokémon podem ser usados em duelos contra outros Pokémon. Eles são muito inteligentes e não respon-



Os Pokémon podem desobedecer ordens de treinadores inexperientes. Para se provar a seus Pokémon, você deve ganhar certas insígnias de seus treinadores rivais.

dem bem a treinadores brutos ou inexperientes. Se um treinador iniciante tenta usar um Pokémon de alto nível em combate, esse Pokémon pode desobedecer ordens ou até mesmo ir dormir no meio de uma batalha! Tenha em mente que os Pokémon enxergam seus treinadores como companheiros ou mesmo amigos, mas não como mestres.



Há 150 Pokémon diferentes no mundo, e cada um é mais impressionante e maravilhoso que o outro.

PONTOS DE VIDA E DE FORÇA

A energia de um Pokémon é medida em Hit Points (Pontos de Vida), ou HP. À medida em que um Pokémon sofre ferimentos, seu medidor de HP registra cada golpe recebido. Você pode usar vários itens para recarregar o medidor de HP de um Pokémon, mas depois de atingir zero, o Pokémon desmaia. Ele deve ser então reavivado com um item especial ou tratado em um Pokémon Center. As habilidades de um Pokémon, por outro lado, são abastecidas por Power Points (Pontos de Força), ou PP. Cada vez que um Pokémon executa um ataque ou um movimento defensivo, ele usa um Power Point. Cada habilidade tem seu próprio medidor de PP, e depois que todos os pontos forem usados, o Pokémon não poderá usar novamente aquela habilidade até que você dê a ele mais PP ou leve-o para descansar em um Pokémon Center. Mesmo que seu Pokémon não tenha nenhum PP, ele não estará completamente indefeso. Se seu Pokémon estiver literalmente encurralado, escolha o comando Fight mesmo assim, e ele usará a habilidade Struggle automaticamente. Esse ataque normal causa alguns ferimentos no Pokémon adversário, mas também faz o mesmo com o seu Pokémon.



		PIDGEOTTO	
No. 017		EXP POINTS	6587
		LEVEL UP	990 to 122
GUST		PP	32/35
SAND-ATTACK		PP	15/15
QUICK ATTACK		PP	19/30
WHIRLWIND		PP	20/20

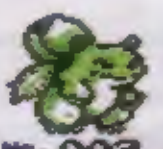
Como você pode ver nesta tela, este Pidgeotto pode armazenar até 35PP para seu ataque Gust. Até agora, ele usou três de seus 35 pontos.

ATAQUES ESPECIAIS, EFEITOS ESPECIAIS

Um Pokémon é classificado em quatro áreas: Ataque, Defesa, Velocidade e Especial. O quesito Especial refere-se a habilidade de um Pokémon em usar ataques e técnicas especiais. Ataques normais reduzem apenas o HP do alvo, mas ataques especiais também podem causar efeitos colaterais. O ataque Bubble, por exemplo, causa ferimentos e às vezes reduz temporariamente o quesito Velocidade do alvo. Outras habilidades podem ter apenas um efeito especial. Confusion, por exemplo, não causa ferimentos mas pode Confundir temporariamente um inimigo e o deixar incapaz de atacar ou se defender. Alguns efeitos colaterais duram até que a batalha termine, enquanto outros, como Poison, duram até serem curados com um item ou tratados em um Pokémon Center.



Alguns ataques, como Poison, causam efeitos colaterais. Essas condições duram até que você as cure com um item ou com tratamento em um Pokémon Center.

		IVYSAUR	
No. 002		121	
		HP	56/62
		STATUS/OK	
ATTACK	34	TYPE 1/	GRASS
DEFENSE	36	TYPE 2/	POISON
SPEED	37	DM/	50909
SPECIAL	41	OT/	ASH



Mania de Coleccionar

Derrotar outros Pokémon em combate é elementar, mas capturar Pokémon selvagens de verdade exige perícia. Aqui estão os princípios básicos para pegá-los.

BALANÇO DO GRAMADO

Durante sua aventura, você entrará em combate com Pokémon selvagens e Pokémon domesticados usados por treinadores; mas você só poderá



capturar os selvagens. Para encontrar um Pokémon selvagem, caminhe em áreas gramadas até que um o desafie. Quando isso acontece, o

jogo muda automaticamente para a tela de combate. Alguns Pokémon vivem na água, e você pode usar diversas varas de pesca para os encontrar.



COMBATA E CAPTURE

Se você tirar todo o HP de um Pokémon em combate, ele desmaiará, e você não poderá capturá-lo. Para conseguir pegar um Pokémon, você deve primeiro tirar um pouco de sua energia, mas não toda. Você deve então usar um aparelho chamado Poké Bola, que se fecha ao redor do Pokémon, capturando-o. A Poké Bola não é indestrutível, e mesmo que o Pokémon tenha perdido a maior parte de seu HP, ainda assim pode escapar. Pokémon com níveis maiores de experiência exigem Poké Bolas mais fortes, e à medida em que o jogo progredir, você poderá comprar Super Bolas e Ultra Bolas. A bola mais forte é chamada de Master Bola, mas só há uma no jogo, então é melhor guardá-la para algum Pokémon muito especial.



Poké Bola (Poké Ball)

Existem cinco tipos de Poké Bola ao todo: Poké Bolas normais, Super Bolas, Ultra Bolas, Safári Bolas e Master Bolas. Só há uma Master Bola no jogo e as Safári Bolas podem ser usadas apenas no parque de diversões da Zona de Safári.

		RATTATA	
		RAT	
		HT	1'00"
No. 019	WT	8.0lb	
Bites anything when it attacks.			
Small and very			

RATTATA		BULBASAU	
HP: 13		HP: 17	
16 / 24		16 / 24	
FIGHT		ITEM	
RUN		RUN	

Você deve tirar a maior parte do HP de um Pokémon antes de usar a Poké Bola, caso contrário seu alvo pode escapar.

Você pode carregar até seis Pokémon. Os outros são automaticamente colocados em um sistema especial de armazenagem. Status e outros dados podem ser revisados com um computador portátil chamado Pokédex (Pokéagenda).

CONTENTS	SEEN
002 GASTLY	136
003 HAUNTER	OWN
004 GENGAR	44
005 GONIX	
006 DROWZEE	DATA
007 HYPNO	CRY
008 KRABBY	AREA
	QUIT



Versão Vermelha, Versão Azul

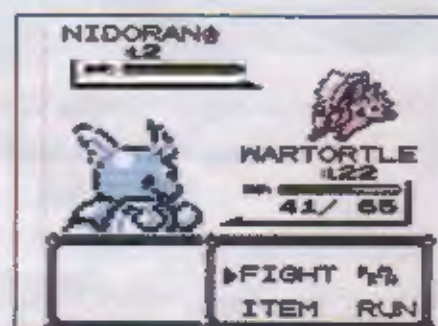
Pegar todos os 150 Pokémon não é tarefa fácil, especialmente se levarmos em conta que alguns deles são muito raros. Na verdade, alguns Pokémon podem nem estar em seu Cartucho de Jogo...

ESCOLHA DE CARTUCHOS

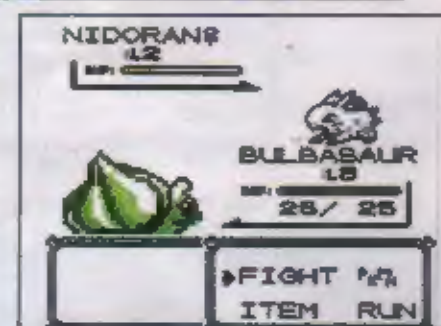
A maioria dos Pokémon pode ser encontrada apenas em áreas específicas, e alguns são raros e difíceis de encontrar. Na verdade, alguns Pokémon você não conseguirá encontrar. Existem duas versões do game Pokémon: uma versão Vermelha e uma versão Azul. Ambas versões contêm o mesmo jogo, mas cada uma tem um conjunto levemente diferente de Pokémon. Os vários Pokémon também aparecem em diferentes quantidades em cada versão. Por exemplo, na versão Vermelha do jogo, Nidoran ♂ é mais comum que Nidoran ♀. Na versão Azul, Nidoran ♀ é mais fácil de encontrar.



VERMELHA

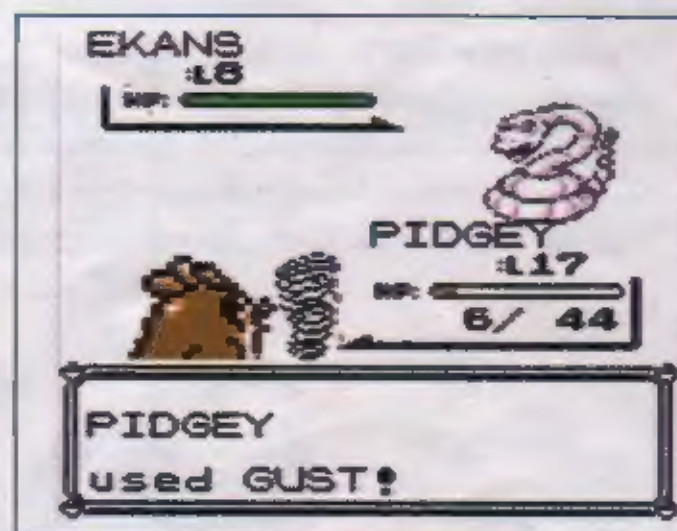


AZUL



OLHE MAS NÃO TOQUE

Nas duas versões do jogo, alguns Pokémon aparecem como adversários em duelos, mas não em campo aberto. Você não pode capturar os Pokémon domesticados de outro treinador, lógico, mas pelo menos pode ver esses raros espécimes em combate. Esses Pokémon "olhe mas não toque" diferem de versão para versão, e nós os listamos abaixo. Também listamos os Pokémon que não aparecem em campo aberto em ambas as versões. Você deve obtê-los através de evolução.



VERSÃO AZUL

Nenhum	Apenas Duelos	
SCYTHER ELECTABUZZ	EKANS MANKEY ODDISH VILEPLUME ARCANINE	ARBOK PRIMEAPE GLOOM GROWLITHE

VERSÃO VERMELHA

Nenhum	Apenas Duelos	
PINSIR MAGMAR	SANDSHREW MEOWTH BELLSPOUT VICTREEBEL NINETALES	SANDSLASH PERSIAN WEEPINBELL VULPIX



A Evolução de Maneira Fácil

Muitos Pokémon evoluem para novas formas, e você pode desencadear uma mudança juntando pontos de experiência, usando itens especiais ou trocando. Não importa o método – os resultados são quase sempre espetaculares.

PASSE OS PONTOS

Você pode carregar até seis Pokémon de uma vez, e qualquer um ou mesmo todos podem participar de duelos com treinadores ou combates com Pokémon selvagens. Quando um Pokémon inimigo desmaia, todos seus Pokémon que tomaram parte na batalha são recompensados com pontos de experiência. Por exemplo, se derrotar um Pidgey selvagem vale 22 pontos de experiência, e um de seus Pokémon participou do combate, ele recebe todos os 22 pontos. Se dois participaram, cada um recebe 11 pontos, e assim por diante.

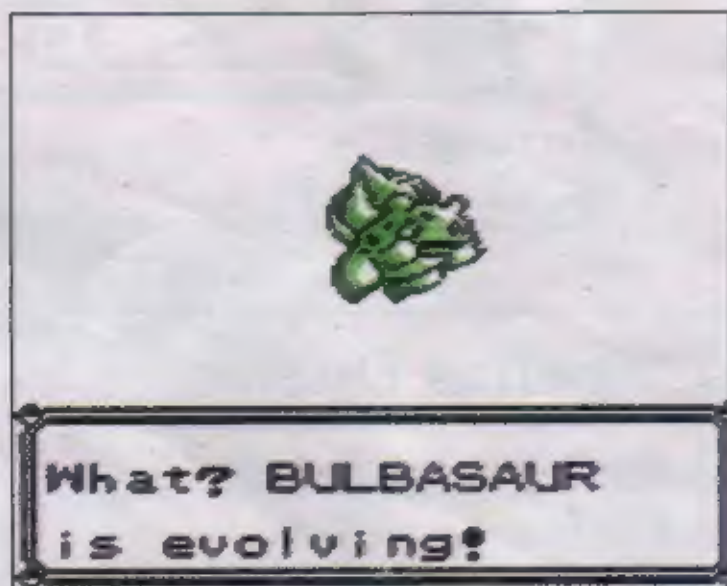


Apenas Pokémon que realmente lutaram são recompensados com pontos. Quanto mais difícil o inimigo, mais pontos você ganha.

HABILIDADES E EVOLUÇÃO

À medida em que um Pokémon ganha experiência, ele terminará por juntar pontos suficientes para avançar ao próximo nível de experiência. Em certos níveis, é dada ao Pokémon uma chance de aprender uma nova habilidade. Um Pokémon pode lembrar-se de apenas quatro habilidades por vez, por isso talvez ele precise descartar uma habilidade antes de aprender outra nova. Você também pode usar as Máquinas Técnicas (Technical Machines - TM) e Máquinas Escondidas (Hidden Machines - HM) que encontrar ou comprar para ensinar novas habilidades a certos Pokémon.

Além de aprender novas habilidades, alguns Pokémon também evoluem para diferentes formas em certos níveis de experiência, frequentemente ficando mais poderosos no processo. Quando um Pokémon evolui, ele é considerado outra criatura, e você ganha crédito por pegar outro Pokémon.



Embora alguns Pokémon não evoluam, muitos o fazem quando alcançam certos níveis de experiência.



ITENS EVOLUTIVOS

Ganhar experiência não é a única maneira de um Pokémon evoluir. Alguns deles mudam quando são expostos à certas pedras com poderes elementares especiais. Por exemplo, a primeira pedra especial que você encontrará é a Moon Stone (Pedra da Lua). Se você usar a Moon Stone em um Jigglypuff, ele evoluirá para um Wigglytuff. A mudança é instantânea e o nível de experiência do Jigglypuff não importa. Existem cinco pedras especiais, incluindo a Moon Stone, Fire Stone (Pedra do Fogo) Thunder Stone (Pedra do Trovão), Leaf Stone (Pedra da Folha) e Water Stone (Pedra da Água). Tenha em mente que cada pedra funciona apenas em certos Pokémon.

Trocando

Para trocar Pokémon com outros jogadores, isso requer dois Game Boys, dois Cartuchos do Jogo e um Link Cable. No momento da troca, os Pokémon não serão passados para outro jogador, mas eles serão trocados. Se você trocar um Alakazam, ele se transformará em Alakazam, mas a aparência é uma interpretação artística de cada Pokémon. A troca de evolução se trata de outro Cartucho.

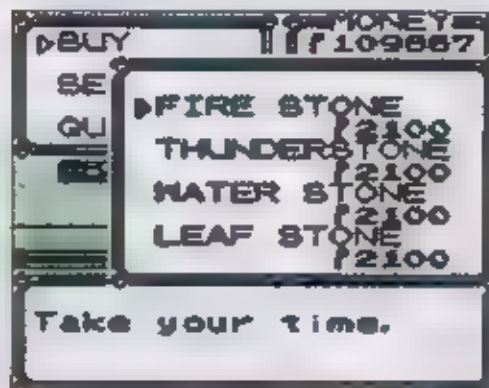


TIPO PSÍQUICO



PIKACHU evolved
into RAICHU!

Se Pikachu for exposto à Pedra do Trovão, ele evoluirá imediatamente para Raichu, não importando seu nível de experiência.



PAREM AS ROTATIVAS!



What? RATTATA
is evolving?

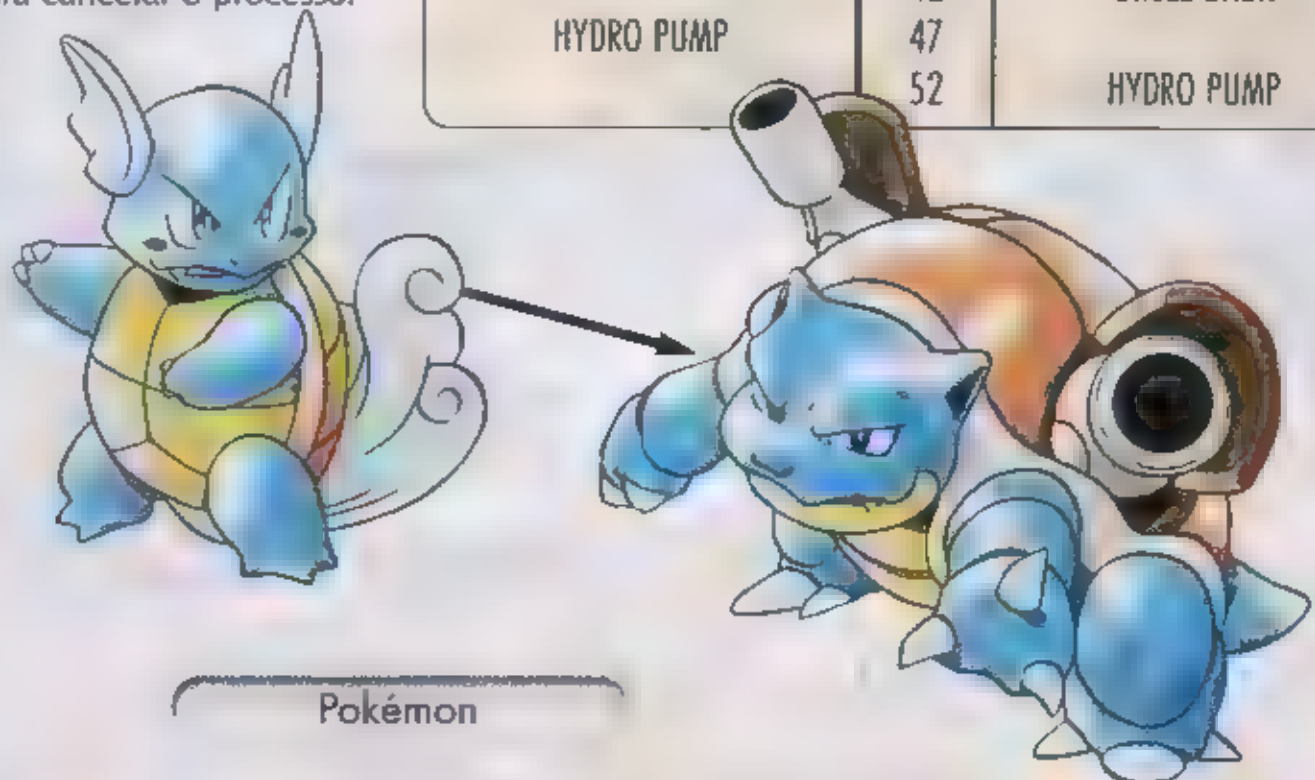


Huh? RATTATA
stopped evolving!♥

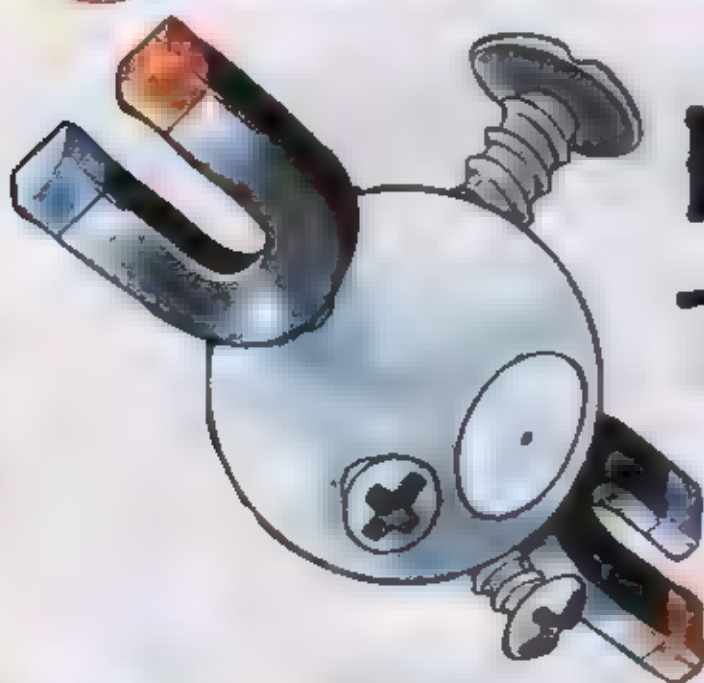
Se você não quiser que seu Pokémon evolua, pressione B antes que a troca seja completada. Isso funciona apenas quando um Pokémon está evoluindo através de pontos de experiência.

Embora a evolução frequentemente seja uma coisa boa, haverá horas em que você pode querer manter um Pokémon da maneira que ele é. Talvez você já tenha um daquele a espécie para a qual vai evoluir, ou, como mostrado na tabela abaixo, os Pokémon supostamente "menos evoluídos" aprendam certos ataques mais cedo que a próxima criatura. Para manter seu Pokémon na forma atual, pressione B antes que a transformação se complete para cancelar o processo.

Wartortle	Niv.	Blastoise
BITE	24	
WITHDRAW	31	
SKULL BASH	39	
	42	SKULL BASH
HYDRO PUMP	47	
	52	HYDRO PUMP



Pokémon

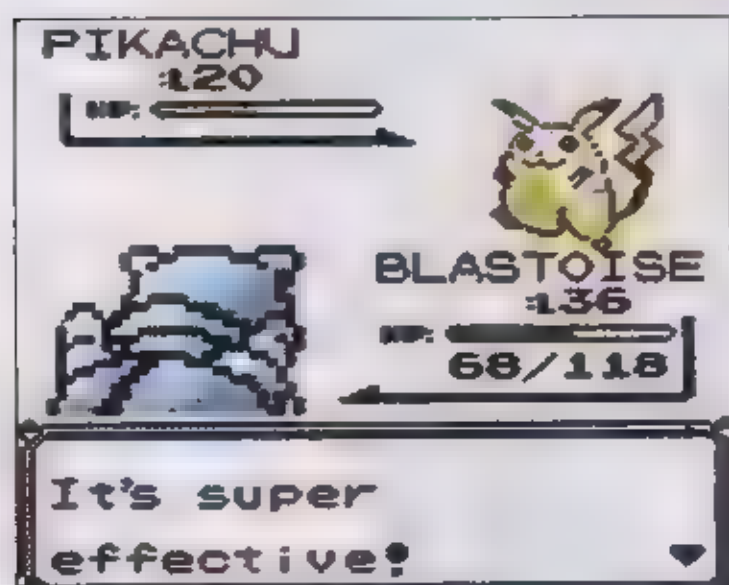
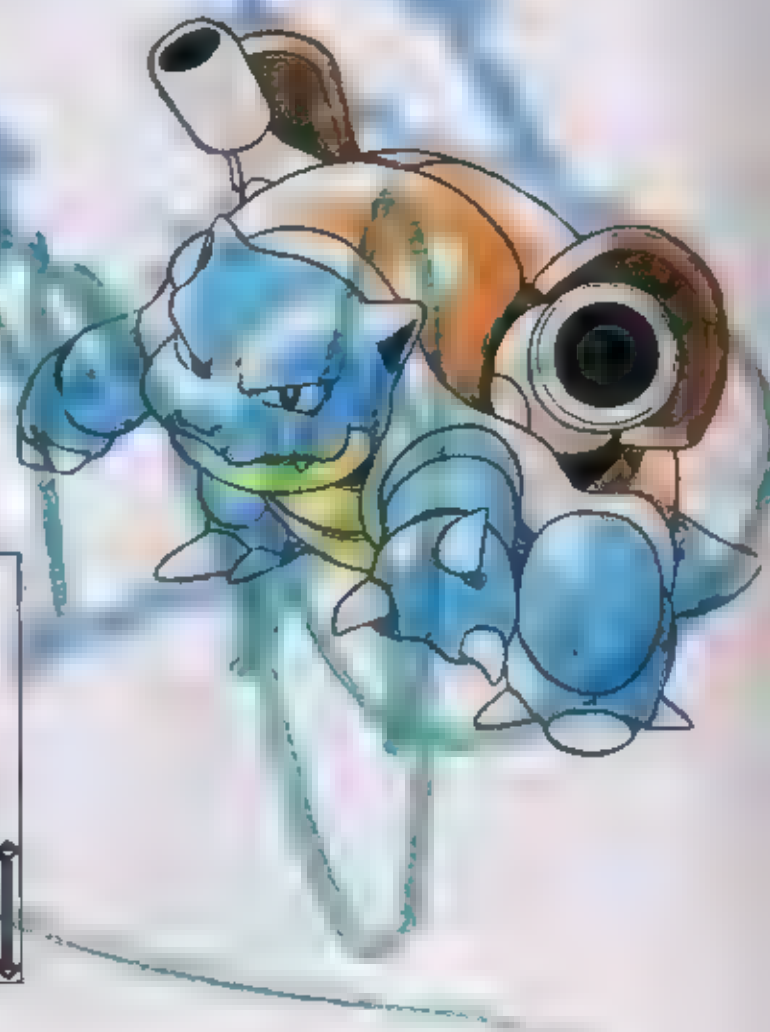
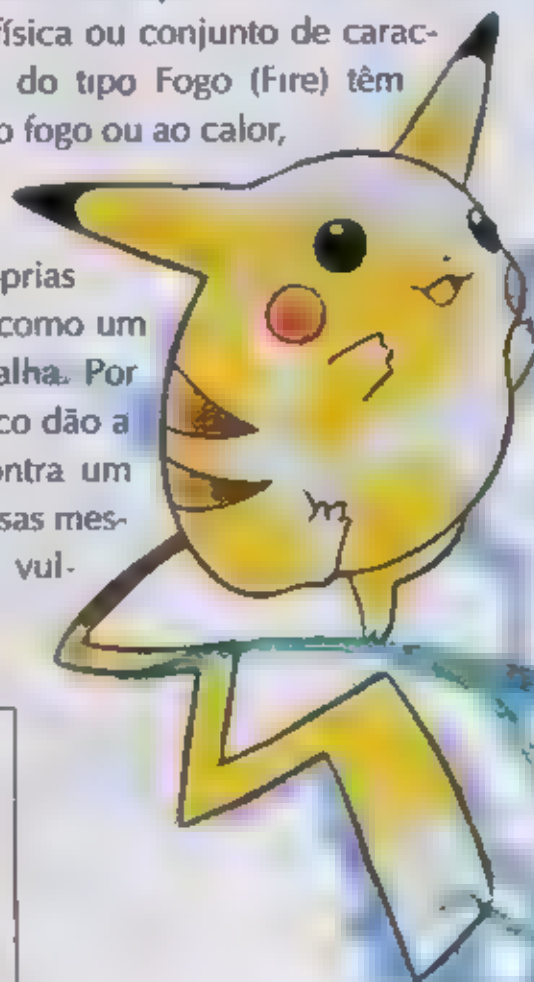


Estratégias e Táticas de Batalha

Há uma arte para duelar com Pokémon, e não apenas abaixar a cabeça e atacar. Se você pensar antes de agir, aumentará suas chances de vitória.

PLANEJANDO PARA O COMBATE

Pokémon são divididos em 15 tipos diferentes. Cada tipo é associado com uma habilidade em particular, propriedade física ou conjunto de características. Por exemplo, todos os Pokémon do tipo Fogo (Fire) têm características ou habilidades relacionadas ao fogo ou ao calor, enquanto Pokémon do tipo Água vivem na água ou possuem habilidades relacionadas à água. Cada tipo de Pokémon tem suas próprias virtudes e fraquezas, e isso afeta a maneira como um Pokémon se comporta contra outro em batalha. Por exemplo, as características de um tipo Elétrico dão a ele uma vantagem natural em combate contra um Pokémon de tipo de Água. Por outro lado, essas mesmas características tomam o tipo elétrico vulnerável a Pokémon do tipo Solo (Ground).

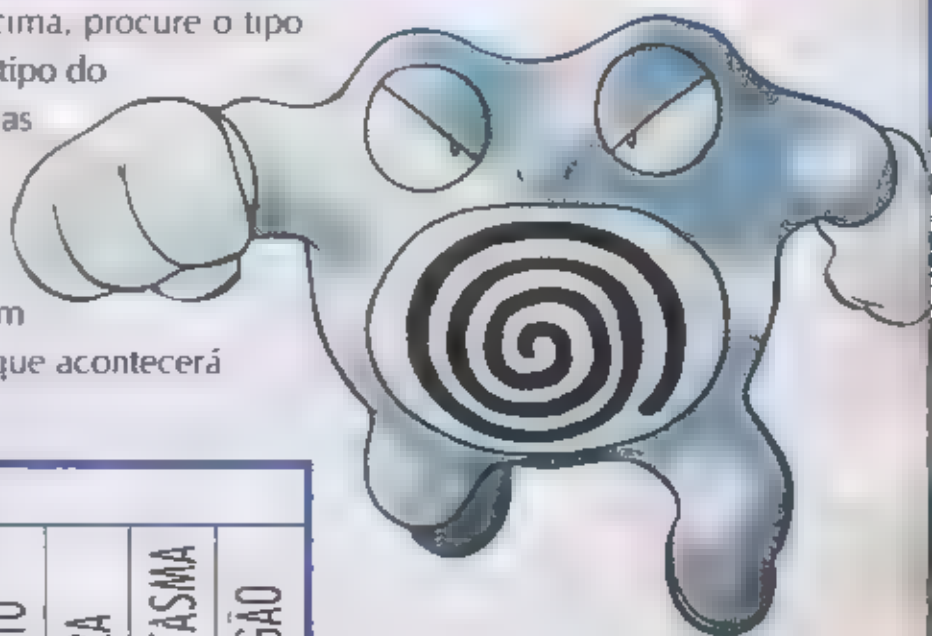


Todos Pokémon têm virtudes e fraquezas relacionadas a seu tipo. Tenha isso em mente ao escolher os Pokémon para enviar à combate.



TABELA DE COMBATE

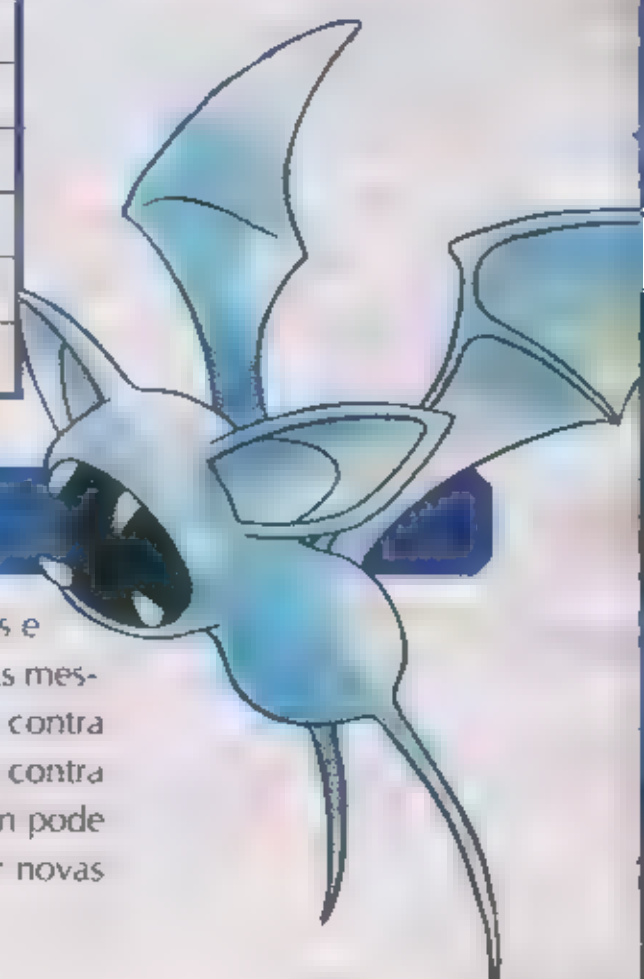
Para descobrir como um tipo de Pokémon se comportará em batalha contra outro, consulte a tabela abaixo. Procure o tipo de seu Pokémon do lado esquerdo da tabela. Na parte de cima, procure o tipo do seu adversário. Saindo do seu tipo, trace uma linha para a direita, e partindo do tipo do seu adversário, trace uma linha para baixo. Se houver um espaço em branco aonde as duas linhas se cruzam, os dois estão equilibrados. Um "V" significa que o seu Pokémon tem vantagem em combate, um "D" significa que ele está em desvantagem e um "X" significa que ele tem poucas chances de vitória. É claro que isso assume que ambos os Pokémon estão bem próximos em nível de experiência. Se um Pokémon for 20 níveis mais experiente que o outro, não há muita dúvida sobre o que acontecerá.



		DEFESA														
		NORMAL	FOGO	ÁGUA	ELÉTRICO	GRAMA	GELO	COMBATE	VENENO	SOLO	VOADOR	PSÍQUICO	INSETO	PEDRA	FANTASMA	DRAGÃO
ATAQUE	NORMAL													D	X	
	FOGO		D	D										D		D
	ÁGUA			D		D										D
	ELÉTRICO				D	D				X						D
	GRAMA		D			D			D		D		D			D
	GELO			D			D									
	COMBATE								D		D	D	D		X	
	VENENO								D	D				D	D	
	SOLO					D					X		D			
	VOADOR				D									D		
	PSÍQUICO											D				
	INSETO		D					D			D				D	
	PEDRA							D		D						
	FANTASMA	X										X				
	DRAGÃO															

HABILIDADE E COMPATIBILIDADE

A tabela também pode ser usada para prever a eficácia de um ataque individual. Todas as habilidades e ataques especiais dos Pokémon são divididos nos mesmos tipos que os próprios Pokémon, e elas têm as mesmas virtudes e fraquezas. Por exemplo, Bubble é um ataque especial do tipo Água, e é muito eficaz contra inimigos do tipo Fogo. Pensando bem, entretanto, tais vantagens naturais podem não ser suficientes contra um inimigo que é muitos níveis mais experiente. Você também deve ter em mente que cada Pokémon pode aprender tipos diferentes de habilidades e não está limitado aquelas de seu próprio tipo. Ao ensinar novas habilidades aos Pokémon, tente escolher aquelas que complementam as outras.



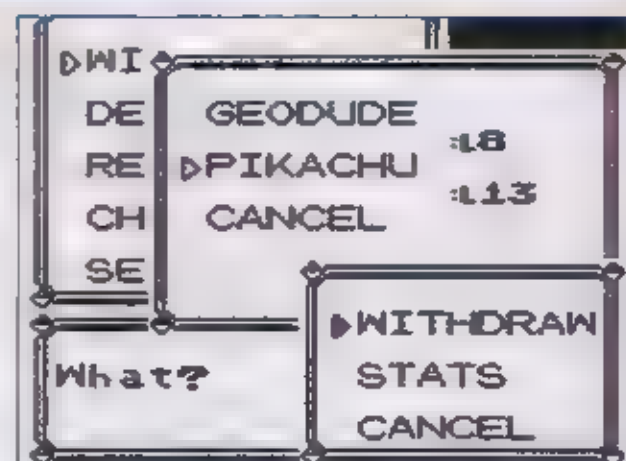


TÁTICAS DE TIME

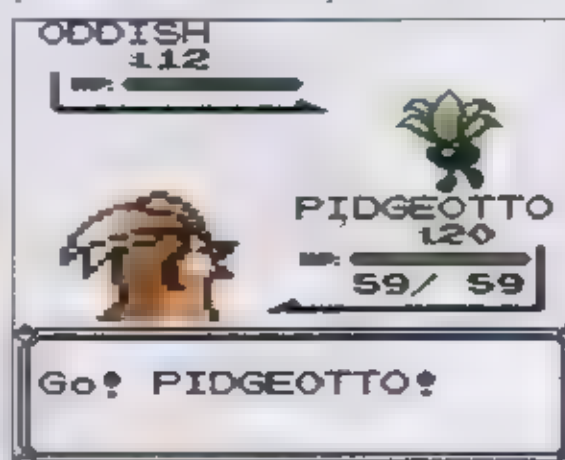


Nenhum tipo individual de Pokémon tem uma vantagem distinta sobre todos os outros, e não há como dizer que tipos você pode encontrar em determinado momento. Então, é uma boa idéia ter sempre um time misturado que possa enfrentar diferentes ameaças. Para o começo de sua aventura, recomendamos que você monte uma equipe com Wartortle, Pikachu, Pidgeotto, Diglett, Metapod e Rattata. Depois de um tempo, troque a escalação para incluir Blastoise, Raichu, Machop, Dugtrio, Flareon e Alakazam. Ambos os times dão a você uma boa mistura de capacidades ofensivas e defensivas. Você também deve ficar de olho nos níveis de experiência de sua equipe. Você não quer que seus Pokémon fiquem atrás da

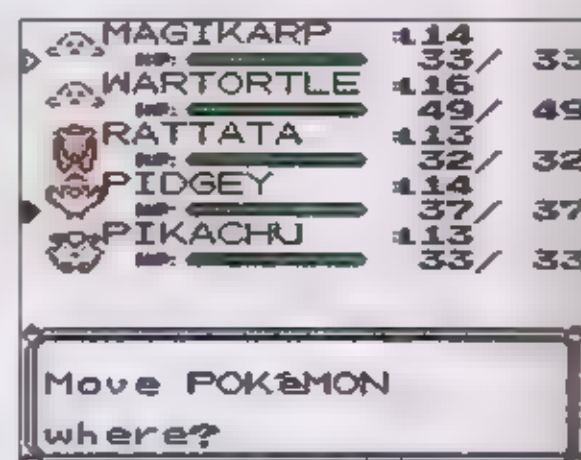
concorrência, mas também não quer que eles se desenvolvam muito rapidamente. Se seus Pokémon estiverem muito fortes, eles derrotarão Pokémon selvagens antes que você tenha chance de capturá-los.



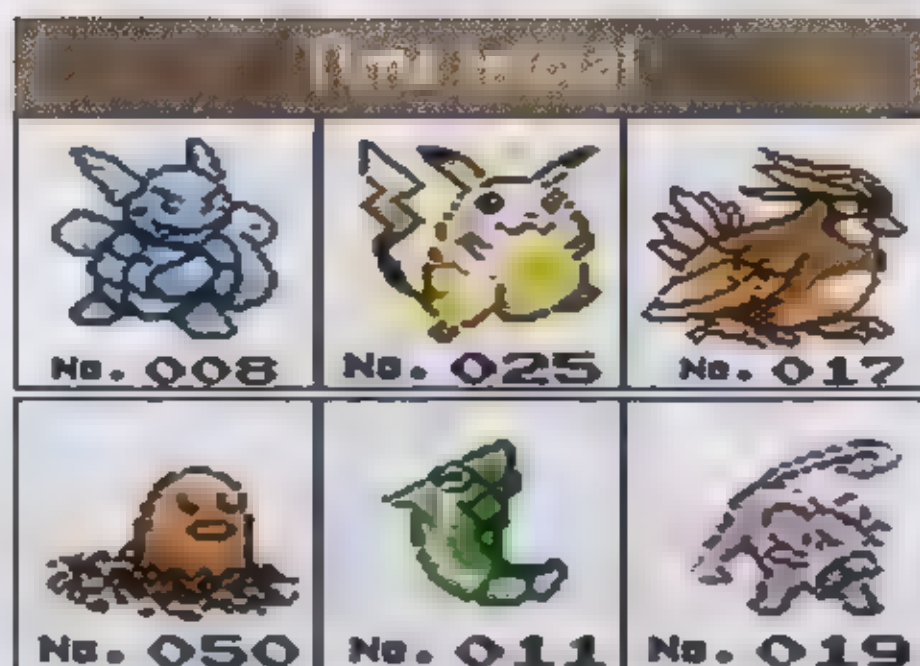
Os Pokémon vão à batalha um-a-um. Tenha certeza de ter um apropriado para seu adversário.



Você pode trocar Pokémon a qualquer momento. Se um Pokémon estiver com baixo rendimento ou prestes a desmaiar, faça uma substituição.



Os Pokémon no topo da lista lutam primeiro. Se você estiver esperando um certo adversário, mude a lista de acordo.



Essas são nossas recomendações para seus principais times, mas provavelmente você também tem idéias próprias. É claro que muitas combinações diferentes podem funcionar, e nós o encorajamos a experimentar por si mesmo para ver quais Pokémon funcionam melhor para você.



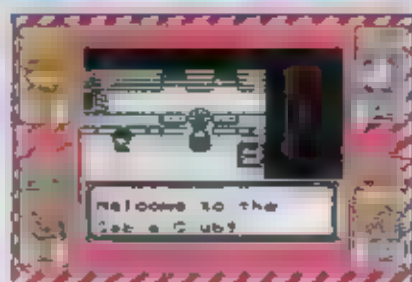


Conectando, Trocando

O Cabo Game Link permite que você duela ou troque Pokémon entre dois Cartuchos de Jogo. Você pode transformar uma aventura de um jogador em muita ação para dois jogadores!

CONECTADOS PARA COMBATE

Como mencionamos antes, você pode usar o Cabo Game Link para conectar dois Game Boys e dois Cartuchos de Jogo Pokémon. Quando dois jogos estão conectados, os jogadores podem trocar



Pokémon ou desafiar um ao outro em duelos. Você não pode capturar Pokémon ou ganhar pontos de experiência em um duelo de Game Link, mas ganhará direito de se exibir. Para começar um duelo, conecte os Game Boys e depois vá para um Pokémon Center. Fale com o balconista do Cable Club para

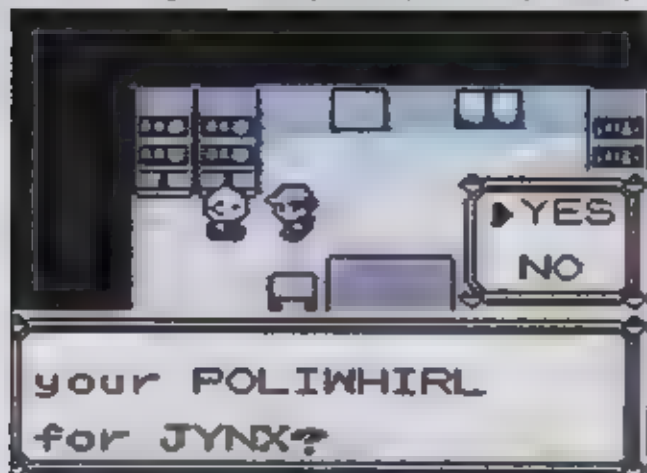


começar o jogo. Se um game não estiver detectando o outro, mantenha ambos os Game Boys conectados, desligue-os, e depois ligue-os e tente novamente.



DICAS DE TROCA

Você pode guardar um grande número de Pokémon, por isso é uma boa idéia ter alguns extras à mão para trocar. O que é comum para você pode ser raro para alguém com uma versão diferente do jogo, e você pode sempre sugerir diferentes trocas como parte de suas negociações. Você também deve capturar pelo menos dois exemplares de quaisquer Pokémon que evoluam através de troca. Dessa maneira, você pode ter um para dar a um amigo e um para que ele possa pegar e devolver depois que ele tiver evoluído.

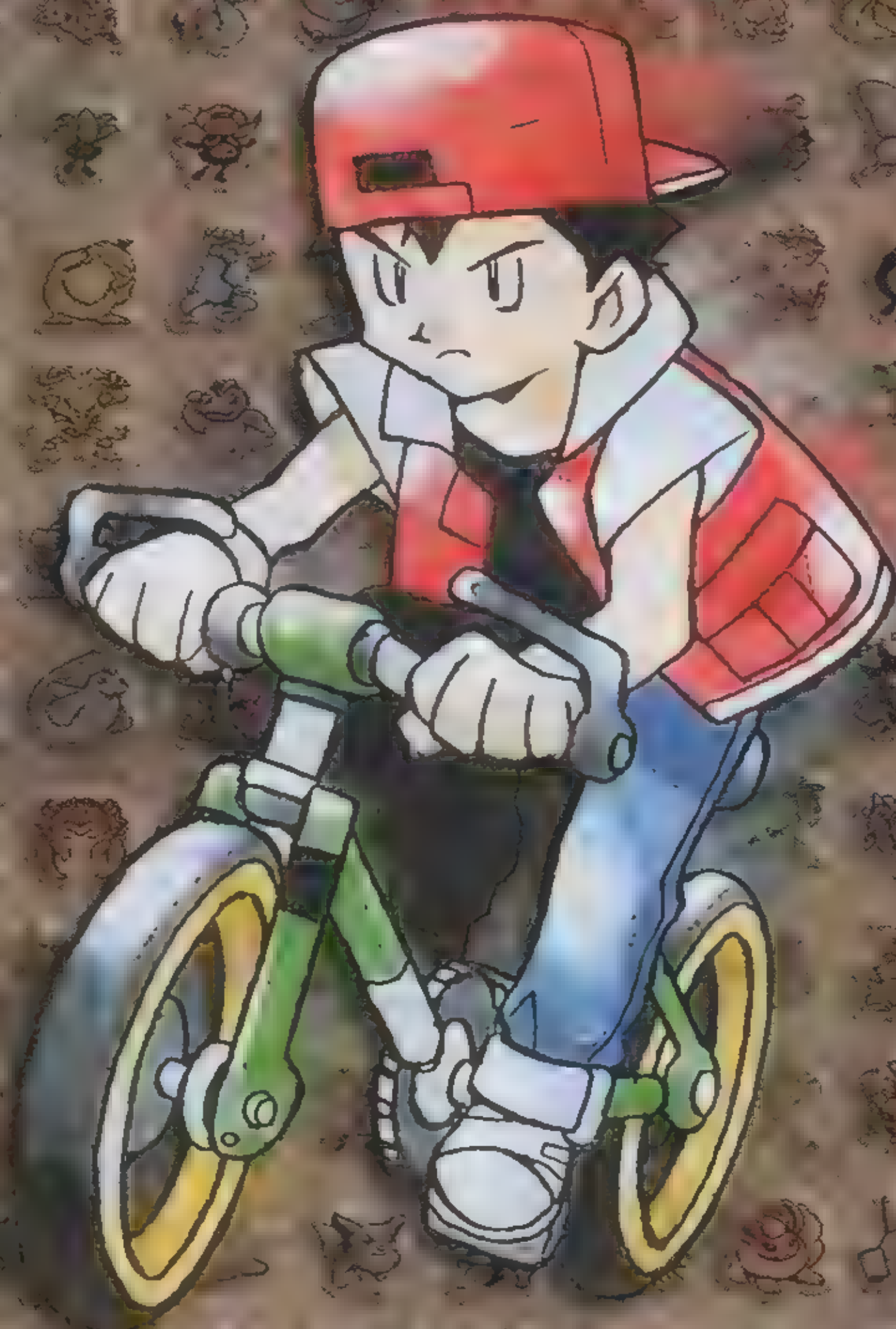


No jogo, você pode trocar com outros jogadores e com alguns personagens controlados pela CPU.

Pokémon devem sempre ser trocados na base de um por um, e você não pode simplesmente dar um. Ao mesmo tempo, um jogador não pode forçá-lo a fazer uma troca ou de alguma maneira roubar seus Pokémon enquanto seus games estiverem conectados. Lembre-se que Pokémon poderosos que você capturar ou receber em uma troca, podem não o obedecer a menos que você tenha ganho a insígnia de Pokémon apropriada.

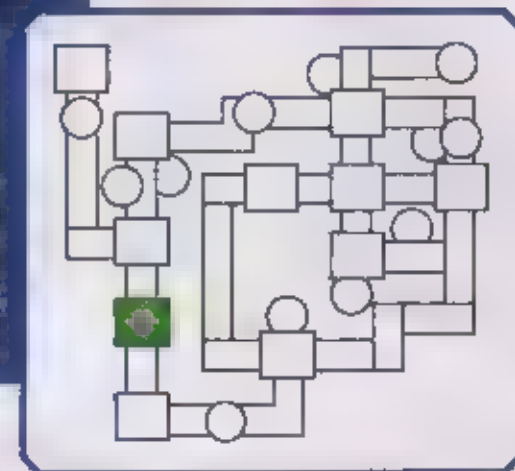


MANUAL DO TREINADOR POKEMON



CIDADE PALLET

A primeira parada é Cidade Pallet, a qual é qualquer outra. Um dia, entre um mundo pequeno de todos os mundos, sabendo que esse humilde povoado é o primeiro passo para se tornar o maior treinador de Pokémon de todos os tempos.



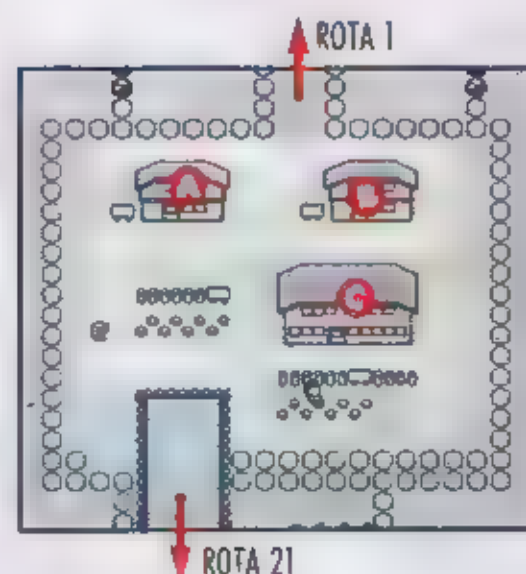
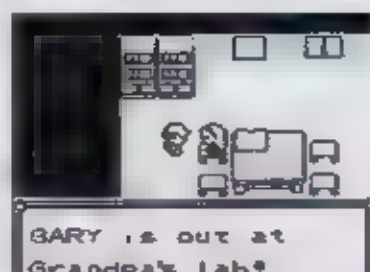
A Lar, Doce Lar

Sua aventura começa em seu confortável lar. Antes de dizer adeus a sua mãe, cheque seu PC e retire o item guardado no sistema: uma garrafa de Poção (Potion) curativa. Agora é hora de começar a explorar esse grande mundo.



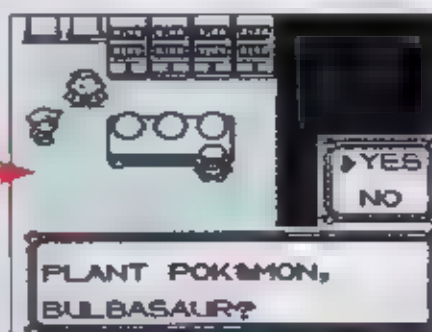
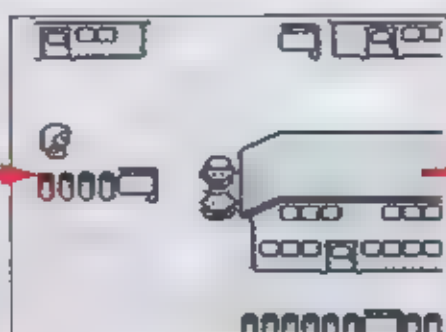
B Casa de Gary

Seu antigo rival, Gary, não está em casa, mas sua irmã está. Parece que Gary está com birra de você, mas a irmã dele acha você legal. Se você voltar um pouco mais tarde, ela lhe dará um item importante, não importando o que Gary diga.



C Laboratório do Professor Carvalho

Depois de explorar a cidade, vá para o Norte pela Rota 1. O Professor Carvalho logo aparecerá e o levará a seu laboratório. Quando chegarem, ele deixará você escolher um dos Pokémon dele. Escolher qual levar é uma questão de preferência pessoal, mas nós diremos que Bulbasaur ou Squirtle serão melhores que Charmander contra alguns de seus primeiros rivais. Antes de sair do laboratório, Gary desafiará você e seu Pokémon para o primeiro duelo. Se você o derrotar, ganhará algum dinheiro. Se seu Pokémon desmaiar, um pouco do TLC da mamãe o colocará de pé rapidinho.



Nº1 BULBASAUR

TIPO: GRAMA / VENENO

Bulbasaur é uma combinação de Pokémon tipo Grama e Veneno. Pokémon do tipo Grama geralmente exibem características de planta, tais como a grande vegetação nas costas de Bulbasaur.



Nº2 IVYSAUR

TIPO: GRAMA / VENENO

Quando Bulbasaur alcança o nível 16, ele evolui para Ivysaur, que é mais poderoso. Pokémon combinados têm o dobro de virtudes e fraquezas de outros.

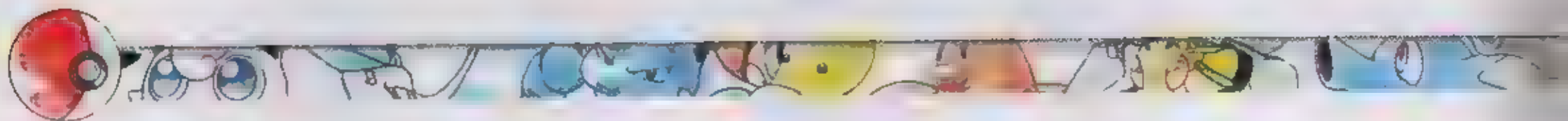


Nº3 VENUSAUR

TIPO: GRAMA / VENENO

Às vezes é difícil prever qual combinação de Pokémon, como o Venusaur, será melhor em combate, mas eles estão entre os mais úteis e versáteis que existem.





Nº4-CHARMANDER

TIPO: FOGO

Com sua cauda flamejante, Charmander é um Pokémon difícil de controlar, até mesmo para um treinador habilidoso.



Nº5-CHARMELEON

TIPO: FOGO

Curiosamente, os Pokémon do tipo Fogo como Charmeleon possuem uma nítida vantagem contra Pokémon do tipo Gelo, mas não contra os do tipo Água.



Nº6-CHARIZARD

TIPO: FOGO / VOADOR

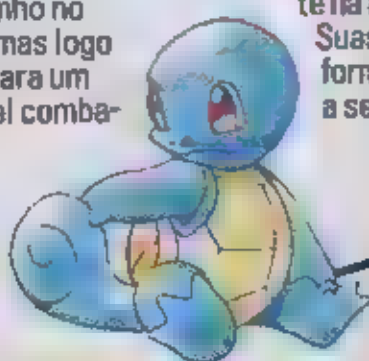
Quando Charmeleon alcança o nível 36, ele evolui para o majestoso Charizard. Começar o jogo com esses Pokémon do tipo Fogo pode ser difícil, mas o esforço é recompensado.



Nº7-SQUIRTLE

TIPO: ÁGUA

Squirtle pode ser bonito e fofinho no começo, mas logo evoluirá para um formidável combatente.



Nº8-WARTORTLE

TIPO: ÁGUA

Wartortle é mais auto-confiante na água do que Squirtle. Suas grandes orelhas em forma de leme ajudam-no a se locomover.

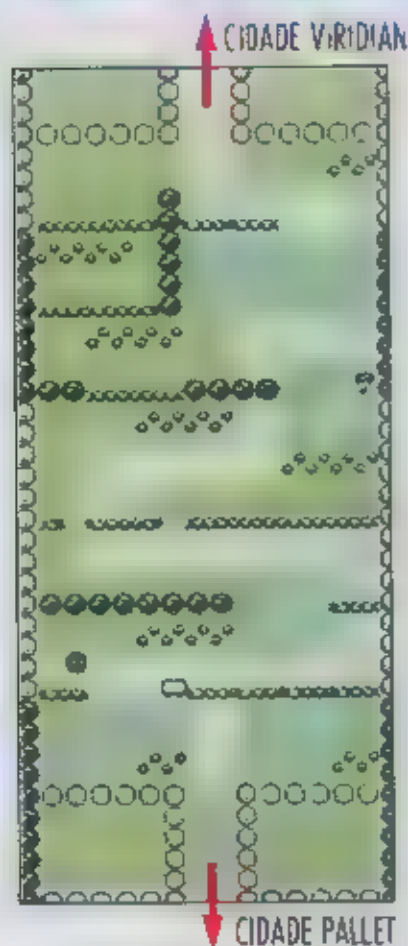


Nº9-BLASTOISE

TIPO: ÁGUA

O casco duro de Blastoise encerra dois canhões de água de alta pressão que podem esguichar centenas de litros por minuto.

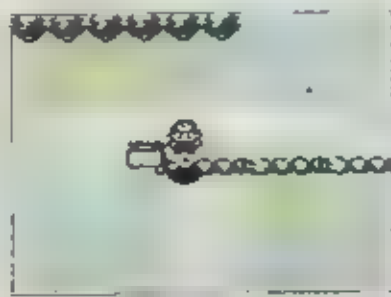
ROTA 1



Recomece sua jornada seguindo ao Norte para a Cidade Viridian. Você ainda não poderá capturar novos Pokémon, mas pode aproveitar a oportunidade para aumentar o nível de experiência de seus Pokémon. Se seu Pokémon entrar em uma batalha muito difícil, use o comando Run (Correr) para fugir. Se ele desmaiar, vá para casa ou visite o Pokémon Center na Cidade Viridian.

Pula Cerca

Um truque para economizar tempo é pular as cercas baixas que delineiam o caminho. Você pode pular uma cerca apenas quando está indo para baixo, não quando está indo para cima, esquerda ou direita. Tenha cuidado para não ficar preso no meio de um monte de folhas.



PIDGEY	MUITOS MUITOS
RAFFATA	MUITOS MUITOS

Nº19-RAFFATA

TIPO: NORMAL

Rattata é outro Pokémon comum que usa seus dentes afiados para se defender de inimigos. Apesar de sua aparência feroz, ele divide seu habitat pacificamente com Pidgey.

Nº16-PIDGEY

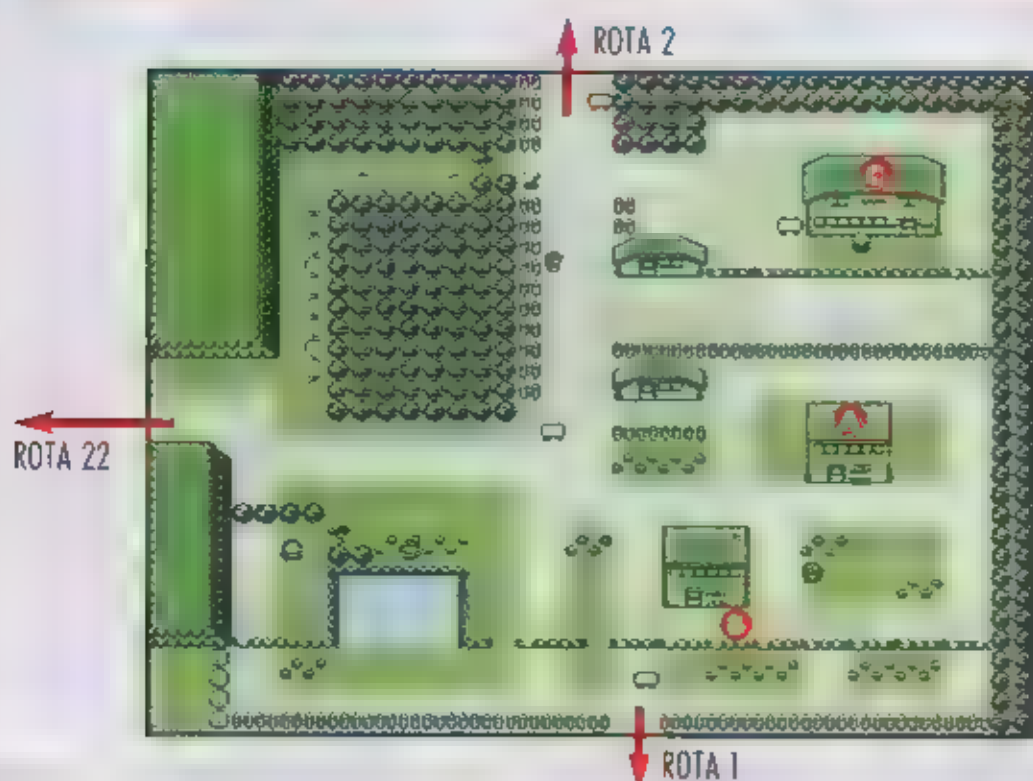
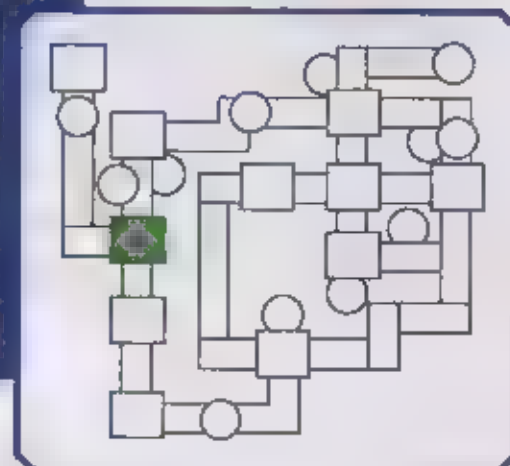
TIPO: NORMAL / VOADOR

Pidgey é um dos Pokémon mais comuns. Ele é classificado como uma combinação dos Pokémon de tipo Normal e Voador, e pode cegar seus adversários ao lançar nuvens de areia com suas asas.



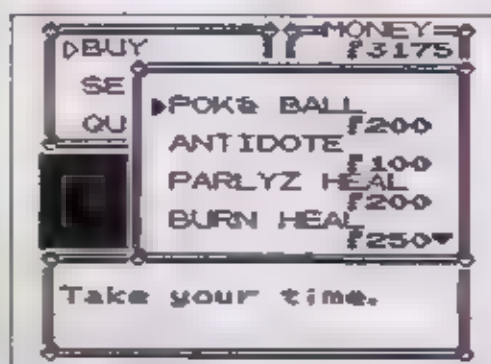
CIDADE VIRIDIAN

A cidade de Viridian é a primeira grande metrópole que você encontrará. É a maior cidade do mundo Pokémon e a sede do maior Pokémon Center. O Pokémon Center é o lugar onde você pode comprar e vender Pokémon, e também o lugar onde você pode fazer entregas, por isso é uma cidade muito importante.



A Serviço de Entrega

Na primeira vez em que você visitar o Pokémon Mart na Cidade Viridian, o balconista lhe dará um pacote para ser entregue ao Professor Carvalho. Em troca, o Professor lhe dará seu Pokédex. Depois disso, visite a casa de Gary para receber um Mapa da Cidade da irmã de seu rival.



POKÉMON MART

POKÉ BOLA	200
ANTÍDOTO	100
CURA DE PARALISIA	200
CURA DE QUEIMADURA	250

B Calorosas Boas Vindas

O Pokémon Center pode fornecer tratamento médico e outros valiosos serviços. Existem filiais na maioria das grandes cidades e elas estão abertas 24 horas por dia, 7 dias por semana para sua conveniência. Caramba, elas são quase tão boas quanto a sua mãe, mas sem os abraços e biscoitos.

Pokémon Cable Club
Visite o Cable Club para trocar Pokémon ou duelar com outros jogadores através do Cabo Game Link. Cada jogador deve ter um Cartucho de Jogo Pokémon para que isso funcione.



Hospital Pokémon
Visite o Hospital Pokémon para recuperar totalmente seus Pokémon e os curar de quaisquer doenças, incluindo Envenenamento (Poison), Sono (Sleep), Paralisia (Paralyze) e muito mais. E o melhor de tudo é que esses serviços são de graça!

PC
Entre no PC de qualquer Pokémon Center para acessar três sistemas computadorizados diferentes: o seu, o do Professor Carvalho e um terceiro sistema operado por um misterioso "Someone" (Alguém). Há um limite para o número de itens e Pokémon que você pode carregar, e os extras podem ser guardados nesses sistemas. Ao acessar o PC do Professor Carvalho, você pode pedir a ele para avaliar seu progresso.

C Saiu Para Pescar?

As Academias Pokémon são aonde os treinadores normalmente colocam seus Pokémon para treinar e duelar, mas essa aqui está estranhamente vazia. Quando partir para outras cidades, você terá que provar o seu valor desafiando líderes de academia para duelos. Se derrotá-los, você ganhará dinheiro e prêmios valiosos. Na maioria das cidades, você não poderá avançar até derrotar o líder da academia local.



Retroceder

Ao chegar pela primeira vez na Cidade Viridian, a estrada para o Norte estará bloqueada por um velho resmungão. Depois que você entregar o pacote ao Professor Carvalho e voltar, ele terá sumido. Agora, compre algumas Poké Bolas e algumas garrafas de Antídoto para a estrada e pegue a Rota 2 para a Floresta Viridian.



ROTA 2

Agora é hora de começar sua carreira como um treinador de Pokémon com seriedade. Pidgey e Rattata são mais comuns na Rota 1, portanto volte para lá para pegá-los primeiro. Pode ser que você encontre espécimes interessantes como Caterpie, Weedle, Metapod e Kakuna na Rota 2, mas terá mais sorte na Floresta Viridian. Lembre-se que você precisa enfraquecer um Pokémon antes de usar uma Poké Bola para capturá-lo. Se seu alvo estiver muito forte, ele se libertará.



ITENS

- 1 PEDRA DA LUA
- 2 AUMENTO DE HP

PIDGEY	MUITOS	MUITOS
RATTATA	MUITOS	MUITOS
CATERPIE	NENHUM	POUCOS
WEEDLE	POUCOS	NENHUM



Nº10 CATERPIE

TIPO: INSETO

Depois de alcançar o nível 7, Caterpie evoluirá para o quase imóvel Metapod. Se você não quiser que um Pokémon evolua, simplesmente pressione B antes que a mudança esteja completa para reverter o processo.

Nº13 WEEDLE

TIPO: INSETO / VENENO

Weedle possui apenas dois ataques, mas seu Ferrão (Sting) é venenoso e seu ataque String Shot pode reduzir a Velocidade de um inimigo temporariamente.



Atalho Rápido

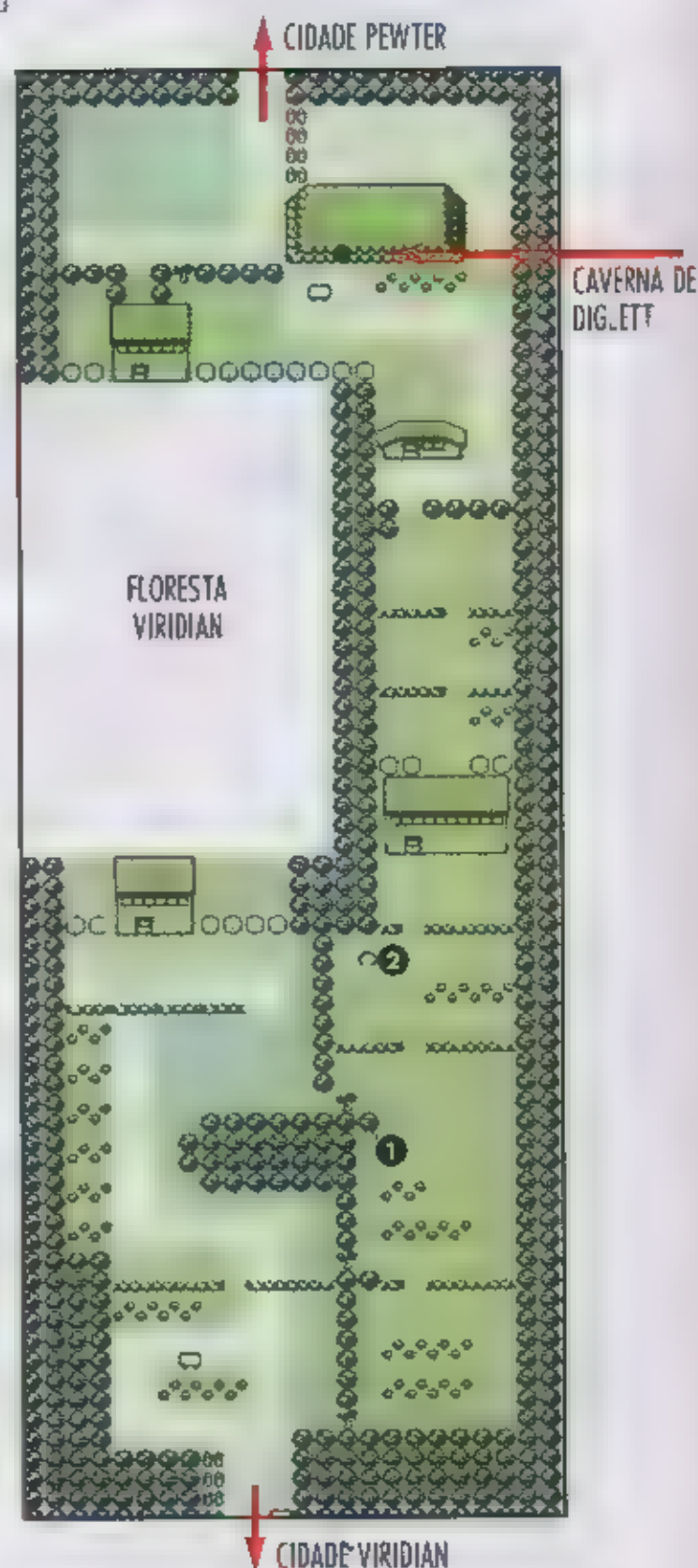
Você verá arbustos estranhos na Rota 2 e em outras áreas. Eventualmente, você conseguirá ensinar certos Pokémon a Cortar (Cut) esses arbustos, mas agora tudo o que você pode fazer é ignorá-los.



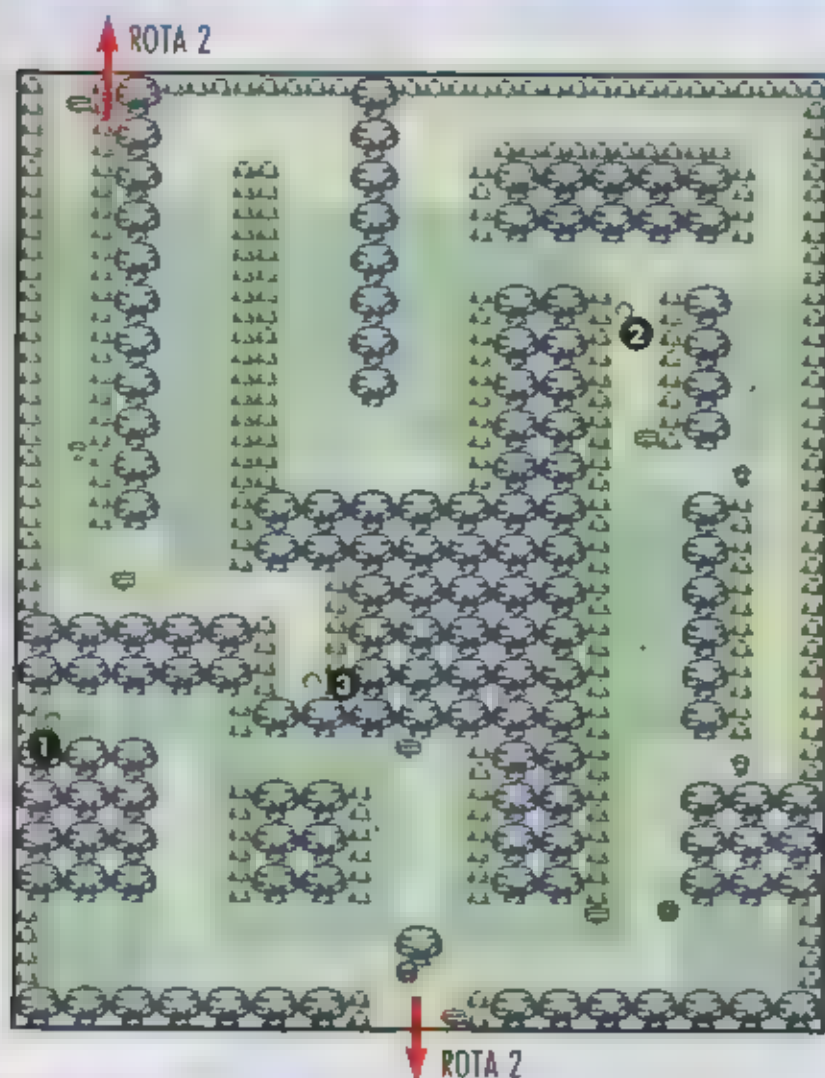
Nº122 MR. MIME

TIPO: PSÍQUICO

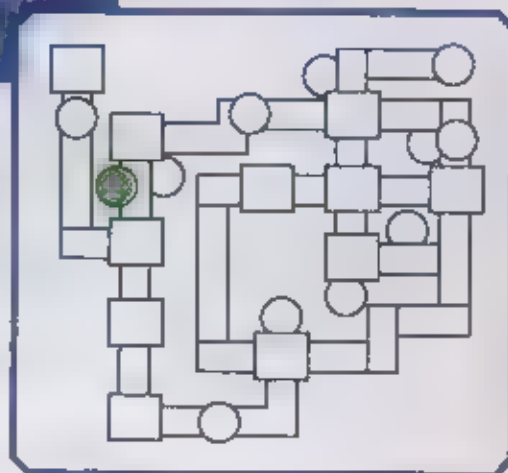
Alguns Pokémon, como Mr. Mime, não evoluem a despeito da quantidade de experiência que acumulam. Todavia, os poderes Psíquicos de Mr. Mime aumentam com o tempo.



FLORESTA VIRIDIAN



A Rota 2 é a maior estrada entre a Cidade Viridian e a Cidade Pewter, e passa pela reserva natural conhecida como Floresta Viridian. Pokémon são comuns dentro de seus viçosos limites, e muitos treinadores vem até aqui para capturar novos espécimes para suas coleções ou para desafiar outros treinadores. Há vários treinadores na floresta nesse exato momento, portanto ganhe experiência com pelo menos alguns de seus Pokémon antes de encará-los. Se precisar de auxílio médico, volte para a Cidade Viridian.



WEEDLE	MUITOS	POUCOS
KAKUNA	POUCOS	POUCOS
METAPOD	POUCOS	MUITOS
CATERPIE	POUCOS	MUITOS
PIKACHU	POUCOS	POUCOS

ITENS

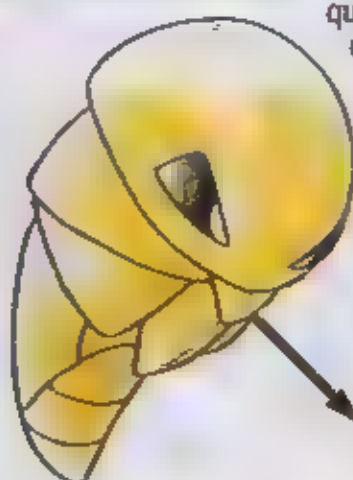
- 1 POKÉ BOLA
- 2 ANTÍDOTO
- 3 POÇÃO



Nº11 METAPOD

TIPO: INSETO

Como Kakuna, Metapod é um tipo de Pokémon transitório, e não permanecerá com essa forma por muito tempo. Depois de alcançar o nível 10, ele evoluirá para Butterfree.



Nº14 KAKUNA

TIPO: INSETO / VENENO

Kakuna é quase incapaz de se mover e, portanto, não possui qualquer habilidade de ataque. Sua única defesa é a habilidade de endurecer seu casco protetor.



Nº15 BEEDRILL

TIPO: INSETO / VENENO

Quando Kakuna alcança o nível 10, evolui para Beedrill, que é muito mais poderoso. Beedrill eventualmente terá a capacidade de aprender ataques como Twin Needle e Pin Missile.

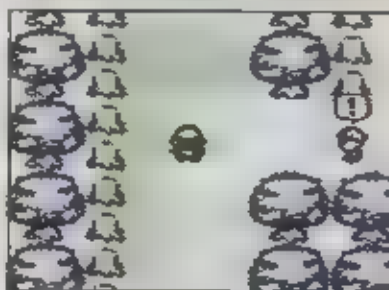
Nº12 BUTTERFREE

TIPO: INSETO / VOADOR

As habilidades aéreas de Butterfree fazem-no mais versátil que alguns dos outros Pokémon que você encontrará no começo de sua aventura.

Duelos Com Treinadores

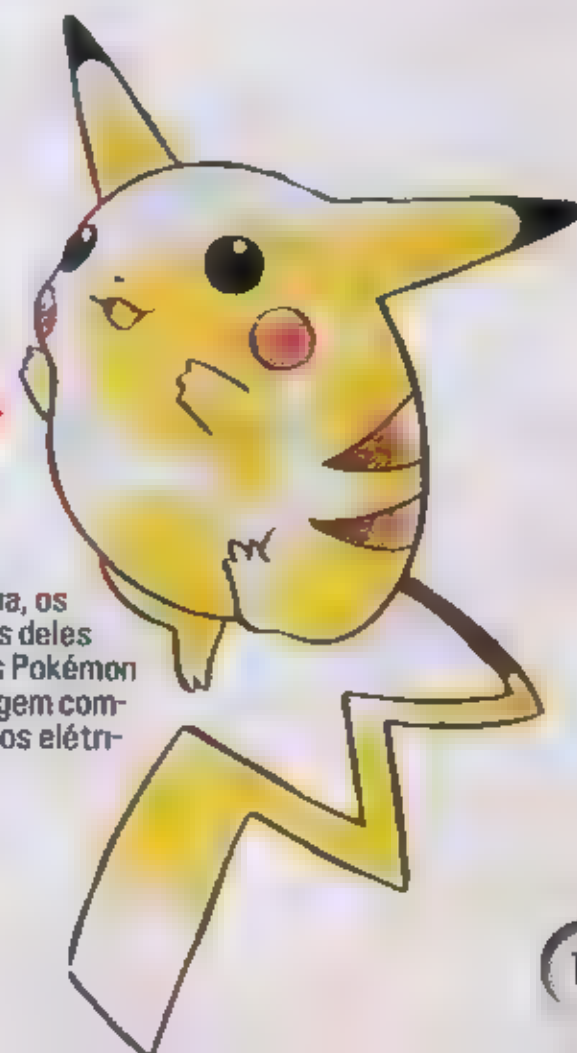
Você encontrará treinadores rivais em todo lugar que for, e eles frequentemente desafiarão você assim que o virem. Os treinadores podem ter de um a seis Pokémon, e você não pode fugir de um duelo com um treinador, por isso esteja sempre preparado para uma batalha extensa. Tenha em mente que os Pokémon domesticados dos treinadores são quase sempre mais poderosos que os Pokémon selvagens encontrados nos arredores.



Nº25 PIKACHU

TIPO: ELÉTRICO

Essas criaturas parecidas com camundongos estão entre os Pokémon mais procurados. Todavia, os treinadores nunca mantêm muitos deles no mesmo lugar. Se vários desses Pokémon se reúnem em um lugar, sua voltagem combinada pode desencadear distúrbios elétricos na atmosfera ao redor!





CIDADE PEWTER

Nesta cidade grande, a cidade Pewter tem entre outras coisas uma academia Pokémon. Aqui você pode fazer a legada certa nessa cidade, pois é aqui que o seu Pokémon é reconhecido oficialmente como um treinador Pokémon!



Foi um longo caminho desde a sonolenta Cidade Pallet, portanto relaxe e curta o visual da cidade grande. Se você não conhecer a área, pergunte – os nativos ficarão felizes em te indicar a direção correta. Você não poderá avançar até ter derrotado os treinadores locais, por isso certifique-se de que seus Pokémon estejam prontos. Se você precisar aumentar a experiência de seus Pokémon um pouco mais, volte para a Floresta Viridian.

A Pokémon Center

B Pokémon Mart

POKÉMON MART	
POKÉ BOLA	200
POÇÃO	300
CORDA DE FUGA	550
ANTÍDOTO	100
CURA DE QUEIMADURA	250
DESPERTAR	200
CURA DE PARALISIA	200

C Academia da Cidade Pewter

Cada academia tem um único líder, e cada líder tem um ou mais tenentes. Aqui na Cidade Pewter, você enfrentará um Treinador Jr., antes de combater o líder da academia, Brock.

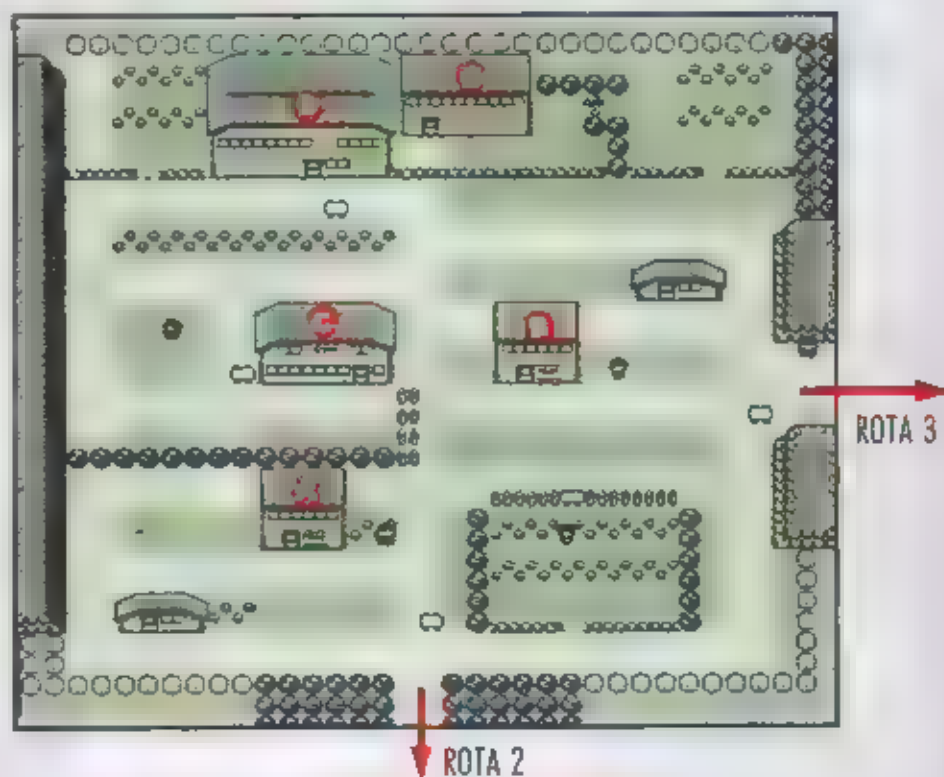
D Fatos e Fósseis

O Museu da Ciência acaba de revelar sua coleção de fósseis de Pokémon. Alguns cientistas afirmam terem clonado novos Pokémon a partir de fósseis, mas a maioria dos peritos acha que isso é apenas um xaveco Jurássico.



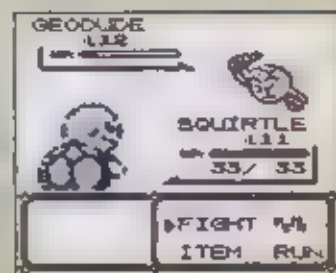
E Laboratório Secreto

Existe um laboratório secreto na parte de trás do Museu. Você não poderá entrar lá até ter cortado (Cut) um arbusto que bloqueia a entrada. Você aprenderá essa habilidade mais tarde, por isso seja paciente por hora.



Líder da Academia: BROCK

A Liga Pokémon é a associação oficial de treinadores Pokémon. Se você derrotar Brock, ele o introduzirá à liga e lhe dará sua Insígnia Rocha (Boulder Badge) e TM 34 como recompensa. A Insígnia dará a seus Pokémon um pequeno aumento de energia, enquanto que a Máquina Técnica pode ser usada para ensinar a técnica Bide a certos Pokémon. Os poderes do tipo Fogo de Charmander não farão nem cócegas nos dois Pokémon do tipo Pedra de Brock. Se você não tiver Squirtle ou Bulbasaur, será uma longa batalha.



ADVERSÁRIOS

	GEODUDE	NÍVEL	12
	ONIX	NÍVEL	14

PRÊMIOS

	DISTINTIVO ROCHA
	TM 34

ROTA 3

Derrotando Brock, você terá provado seu valor como um verdadeiro treinador Pokémon. Outros treinadores agora verão você e seus Pokémon como adversários valorosos, e não há menos de oito treinadores esperando na Rota 3. Nenhum dos Pokémon deles são tão durões quanto os de Brock, mas ainda assim você terá um desafio. Quando alcançar o Pokémon Center na base da Montanha Lua, seus Pokémon provavelmente necessitarão de atenção médica. Se você quiser procurar Spearow ou Jigglypuff, aumente seu estoque de Poké Bolas antes de pôr o pé na estrada.



PIDGEY	MUITOS	MUITOS
SPEAROW	MUITOS	MUITOS
JIGGLYPUFF	POUCOS	POUCOS

Nº21-SPEAROW

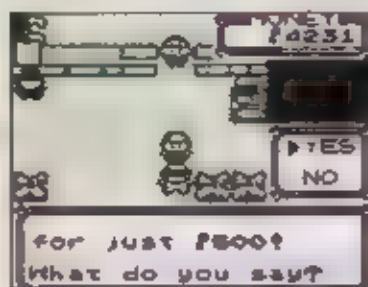
TIPO: NORMAL / VOADOR

Ele pode lembrar um pouco o bem-comportado Pidgey, mas Spearow tem um temperamento muito mais feroz. Em uma disputa entre os dois, Spearow provavelmente teria a vantagem.



El, Amigo, Dá Pra Arrumar R\$ 500?

Um vendedor ambulante no Pokémon Center oferecerá um bom negócio por um Magikarp, mas você não acha que conseguirá um de graça mais tarde?



MONTANHA LUA



Nº39-JIGGLYPUFF

TIPO: NORMAL

O ataque Sing de Jigglypuff mandará até o mais poderoso Pokémon para a Terra dos Sonhos, deixando o caminho aberto para um ataque Pounding. A aparência pode enganar, e só porque um Pokémon é bonitinho e fofinho não quer dizer que ele seja um maria-mole!

CIDADE PEWTER



MONTANHA LUA

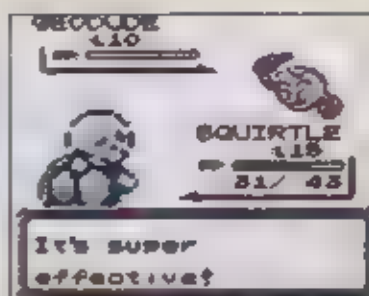
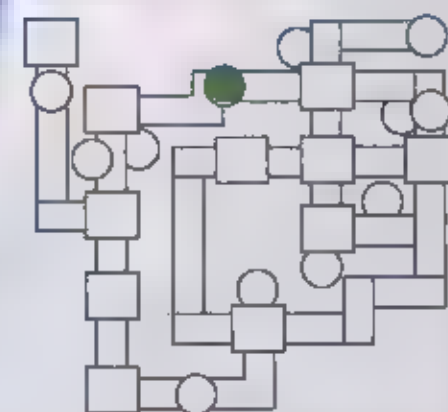
A Montanha Lua (Mt. Moon) está lotada de todos os tipos de Pokémon novos, assim como vários membros perigosos da Equipe Rocket. A Equipe Rocket está atrás dos fósseis de Pokémon, sem dúvida nenhuma como parte de seu plano diabólico. Depende de você impedir que eles saqueiem esses tesouros arqueológicos!

Nº41-ZUBAT

TIPO: VENENO / VOADOR

Zubat não tem olhos e usa um sofisticado sistema de radar para navegar na escuridão total da Montanha Lua. Seu ataque Leech Life drena a energia do adversário e a usa para benefício dele.

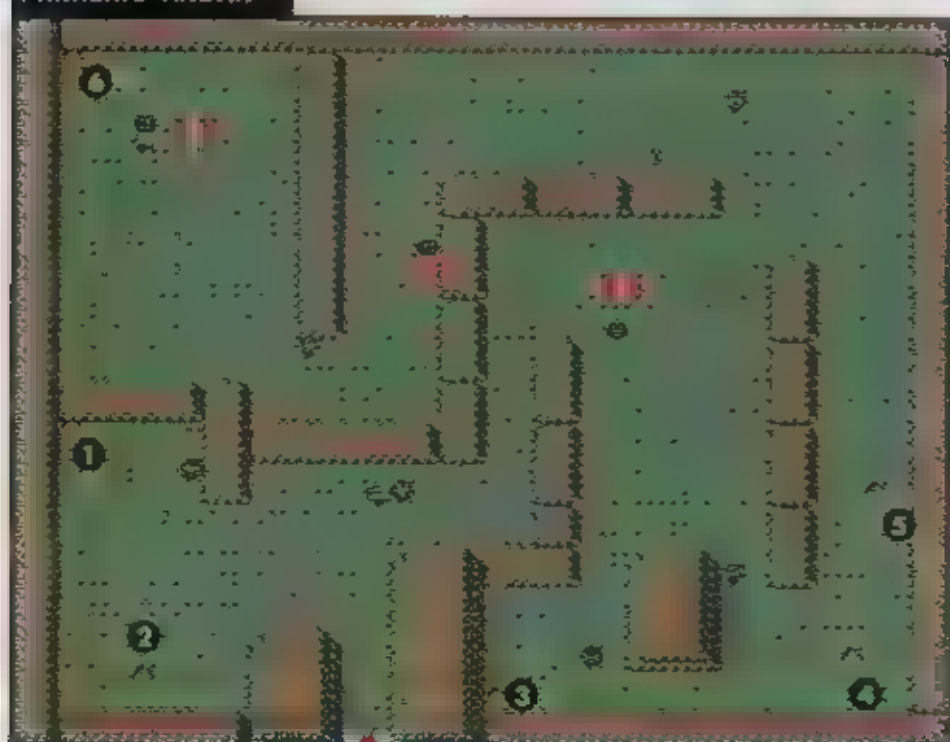
ZUBAT	MUITOS	MUITOS
GEODUDE	POUCOS	POUCOS
PARAS	POUCOS	POUCOS
CLEFAIRY	POUCOS	POUCOS



A pele dura e pedregosa de Geodude proporciona ótima defesa contra muitos tipos de ataque, o que o torna difícil de capturar. Um Pokémon do tipo Água ou Planta é sua melhor aposta contra esse oponente de pele grossa.



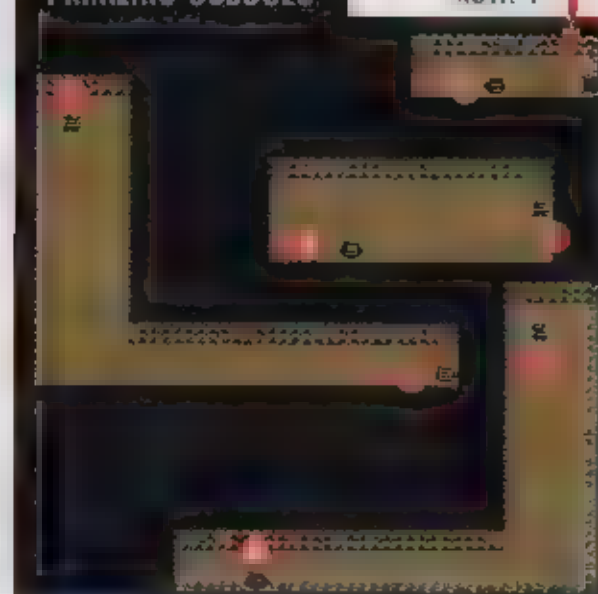
PRIMEIRO ANDAR



ROTA 3

PRIMEIRO SUBSOLO

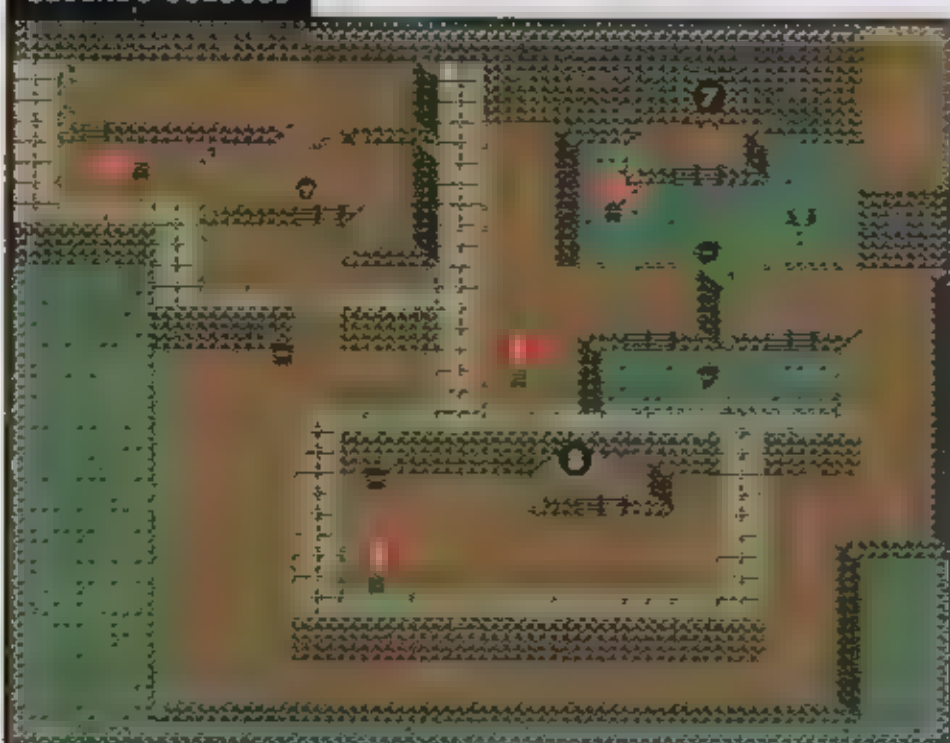
ROTA 4



ITENS

- 7 TM 01
- 8 AUMENTO DE HP

SEGUNDO SUBSOLO



Nº35 CLEFAIRY

TIPO: NORMAL

Você terá que procurar bastante para encontrar um Clefairy. Ele é encontrado em apenas dois lugares que não a Montanha Lua, portanto dê o melhor de si enquanto estiver aqui.



Nº36 CLEFABLE

TIPO: NORMAL

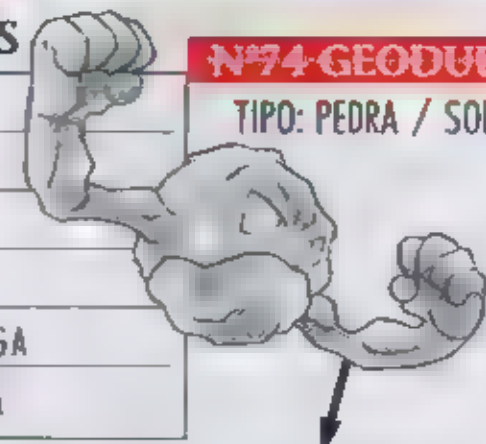
Depois que Clefairy evoluir para Clefable, não poderá aprender mais ataques, pelo menos não sozinho. Você pode ensinar uma nova habilidade a ele com uma TM ou uma HM.

ITENS

- 1 POÇÃO
- 2 TM 12
- 3 POÇÃO
- 4 DOCE RARO
- 5 CORDA DE FUGA
- 6 PEDRA DA LUA

Nº74 GEODUDE

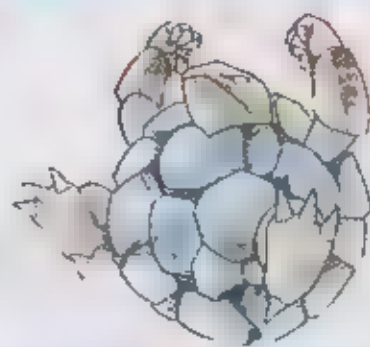
TIPO: PEDRA / SOLO



Geodude é comumente encontrado em campos e áreas montanhosas. Um Geodude normalmente não se move a não ser quando perturbado, e é frequentemente confundido com uma pedra ou rocha.

Nº76 GOLEM

TIPO: PEDRA / SOLO



Golems tendem a ser muito maiores que os Geodudes e os Gravelers, por isso eles aparecem mais nas cercanias. Eles demoram a ficar raivosos, mas são ferozes combatentes quando perturbados.

Nº75 GRAVELER

TIPO: PEDRA / SOLO

No nível 25, o Geodude evolui para Graveler. Enquanto muda, sua pele rochosa desenvolve várias camadas de escamas recortadas. Essas escamas são decepadas durante o combate, mas rapidamente substituídas.



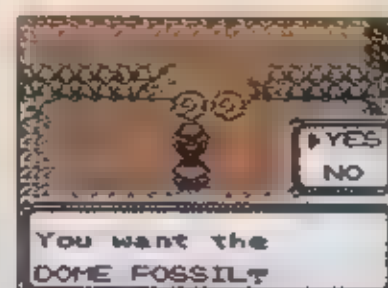
Nº46 PARAS

TIPO: INSETO / GRAMA

A natureza dupla de Paras é aparente em suas garras insetóides e nas pelotas em forma de cogumelo em suas costas. Esses cogumelos podem atrair nuvens de Stun Spores, capazes de paralisar quase todos os adversários.

Uni, Duni, Tê!

Se você derrotar o membro da Equipe Rocket perto da saída da Montanha Lua, ele o deixará ficar com um de seus preciosos fósseis de Pokémon. Você não tem como errar ao escolher um deles, mas se não conseguir decidir, pode sempre apelar para um certo método comprovado para fazer escolhas difíceis...



ROTA 4

Depois da provação da Montanha Lua, a Rota 4 vai parecer um passeio no parque. Não há treinadores para te desafiar e apenas uma área aonde você pode encontrar Pokémon selvagens. Não se esqueça de pegar a TM 04 antes de prosseguir. Você deve pular uma cerca para alcançar o caminho final para a Cidade Cerulean, e depois de ultrapassar essa barreira, você ficará preso na Cidade Cerulean até derrotar Misty, líder da Academia local.

MONTANHA LUA

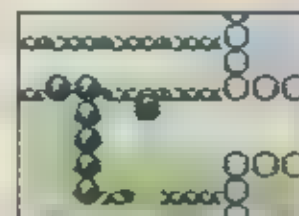


CIDADE CERULEAN



Sem Volta

Depois de pular essa cerca, você ficará preso na Cidade Cerulean. Se precisar treinar mais seus Pokémon antes de enfrentar Misty, há um campo logo na saída da cidade que você pode alcançar. Esse campo é lar de várias espécies de Pokémon selvagens.



Nº23 EKANS

TIPO: VENENO



ITENS

1 TM 04

Ekans é um predador silencioso e mortal. Sua principal fonte de alimento são Pidgey e Spearow, e ele é conhecido por comê-los inteiros, casco e tudo.

Nº27 SANDSHREW

TIPO: SOLO

Você deve fazer uma troca por Sandshrew ou Ekans, dependendo de qual versão do jogo você tem. Não há Ekans na versão Azul, nem Sandshrew na versão Vermelha.



RATTATA	MUITOS MUITOS
SPEAROW	POUCOS POUCOS
EKANS	POUCOS NENHUM
SANDSHREW	NENHUM POUCOS

PESOS-PESADOS

Snorlax, por exemplo, uma Poké Bola normal pode não dar conta de segurá-lo. E

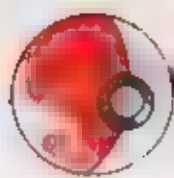
Nº76 GOLEM
300



Nº130 GYARADOS

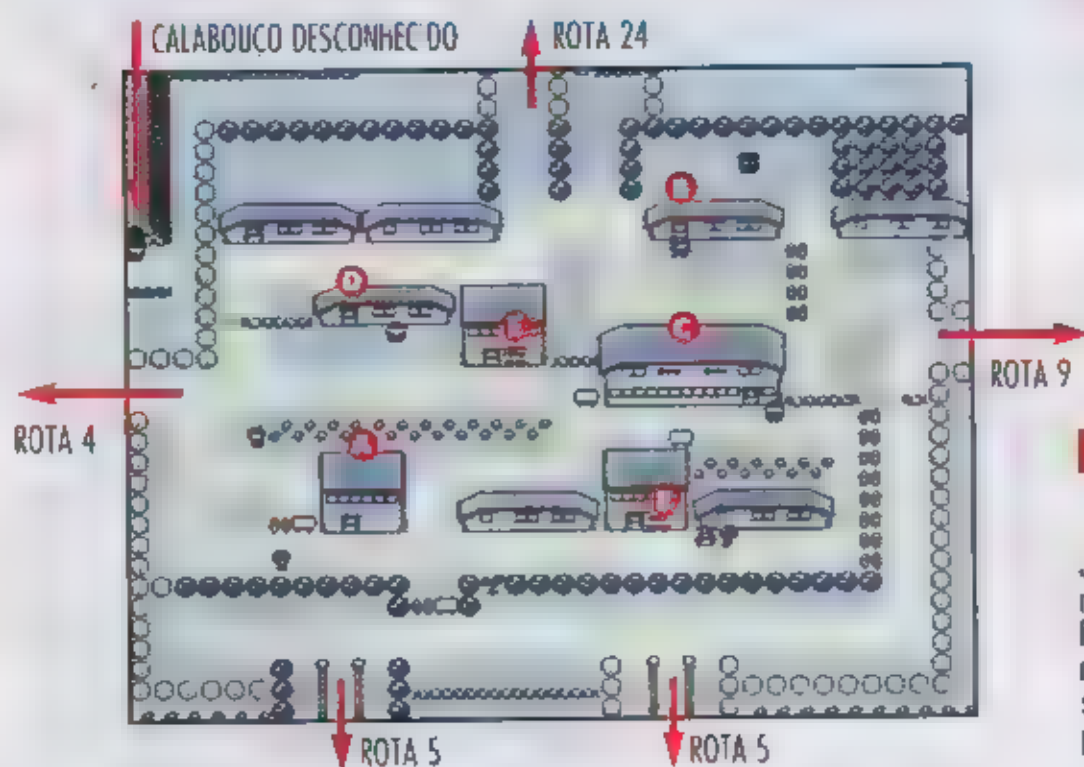
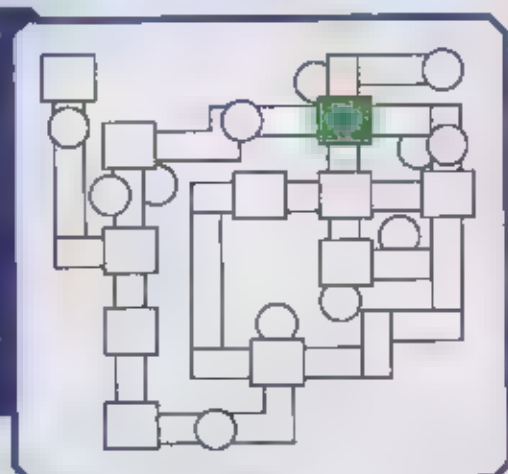


de seu volume expondo essa hibernando, o que faz na maior parte do ano



CIDADE CERULEAN

Uma bela cidade localizada no norte de Cerulean, mas pelo menos essa é uma bela cidade. É aqui que os Pokémon selvagens por lá para atrair a atenção dos jogadores. É um bom momento de vontade de enfrentar os desafios e a experiência em combate.



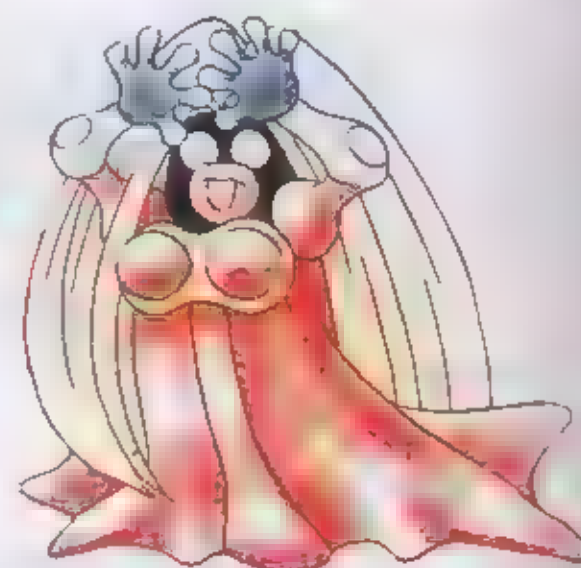
D Posto de Troca

O colecionador de Pokémon dessa casa dará um Jynx a você em troca de um Poliwhirl. Você não conseguirá capturar um Poliwhirl até mais para a frente em sua jornada, mas lembre-se dele. Você pode até capturar dois Poliwhirl e trocar um.

Nº124 JYNX

TIPO: GELO / PSÍQUICO

Jynx tem uma combinação incomum de características Gelo e Psíquicas. Ele também é incomum no sentido que não evolui, embora seus poderes aumentem com o passar do tempo.



A Passeio Legal

A Loja de Bicicletas (Bike Shop) está cheia de magrelas brilhantes, mas você terá que parar de sonhar com esse novo transporte por um tempo. Uma nova bicicleta custa \$1 milhão — e isso não é brincadeira!

B Uma Saída

Essa casa está trancada agora, mas depois que você visitar a Cabana do Mar no Norte, volte até aqui. O quintal leva para um caminho fora da cidade.



C Tudo Molhado

A Academia local parece mais uma piscina do que uma instalação séria de treinamento, mas se você não tomar cuidado com os Pokémon do tipo Água que malham aqui, vai virar comida de minhoca rapidinho!



E Pokémon Center

F Pokémon Mart

POKÉMON MART

POKÉ BOLA	200
POÇÃO	300
REPELENTE	350
ANTÍDOTO	100
CURA DE QUEIMADURA	250
DESPERTAR	200
CURA DE PARALISIA	200

Calabouço Desconhecido

Ao explorar a Cidade Cerulean, você notará alguém atrás da cerca no lado noroeste da cidade. Você não poderá alcançá-lo até chegar perto do fim de sua aventura, por isso não se preocupe com ele. Cuide de Misty e de Gary e se prepare para os maiores desafios que estão por vir!





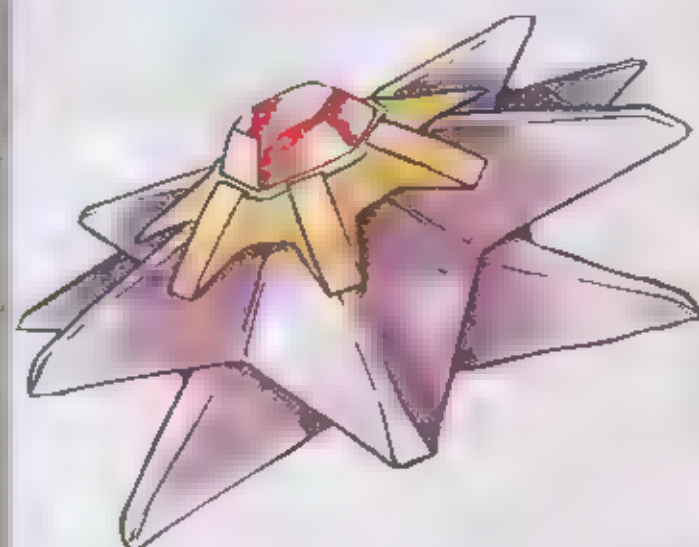
Líder do Ginásio: MISTY

Como seus dois tenentes, Misty prefere Pokémon do tipo Água e ela está com Staryu e Starmie prontinhos. Bulbasaur (que provavelmente já evoluiu para Ivysaur) é sua melhor aposta contra esses inimigos de água. Se você não tiver Bulbasaur, qualquer Pokémon do tipo Elétrico ou Planta serve. Se você limpar a área aqui, receberá como recompensa a Insígnia de Cascata de Misty. Essa insígnia fará com que qualquer Pokémon seu com nível até 30 obedeça sem questionar.



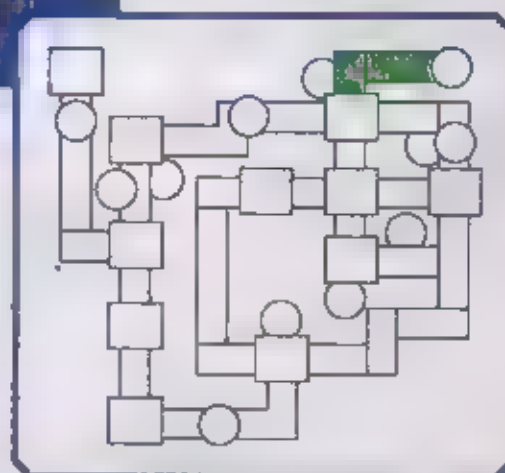
ADVERSÁRIOS		
	STARYU	NÍVEL 18
	STARMIE	NÍVEL 21

PRÊMIOS	
	INSÍGNIA DA CASCATA
	TM 11



ROTAS 24 E 25

Com Misty e seus comparsas fora do caminho, você pode agora ir para o Norte, saindo da Cidade Cerulean. Entretanto a ponte está bloqueada por seu rival, Gary. Mesmo se você derrotar Gary e quatro de seus melhores Pokémon, ainda assim terá que enfrentar seis membros da Equipe Rocket e seus Pokémon. Se derrotá-los receberá um valioso Nugget como recompensa. Depois de abrir caminho para fora da cidade, siga até a Cabana do Mar, lar do maior entusiasta de Pokémon do mundo, Bill o Pokémaníaco!



CIDADE CERULEAN

CABANA DO MAR

ITENS

- 1 TM 45
- 2 TM 19

WEEDLE	MUITOS	POUCOS
KAKUNA	MUITOS	POUCOS
PIDGEY	POUCOS	POUCOS
ODDISH	POUCOS	NENHUM
ABRA	POUCOS	POUCOS
METAPOD	POUCOS	MUITOS
CATERPIE	POUCOS	MUITOS
BELLSPOUT	NENHUM	MUITOS

Batalha Pela Ponte

A Equipe Rocket está começando a notar, por isso armaram um teste para você na ponte que sai da Cidade Cerulean. Se você derrotar seis de seus treinadores, eles oferecerão um lugar em seu terrível time. É claro que uma pessoa digna como você nunca se juntaria a desajustados como eles!





Nº43 ODDISH

TIPO: GRAMA / VENENO

Oddish é apenas um dos muitos Pokémon combinados do tipo Grama e Veneno que você encontrará nessa área. Ele gosta de Envenenar (Poison) ou Atordoar (Stun) seus adversários antes de drenar sua energia com o ataque Absorb.

Nº69 BELLSPOUT

TIPO: GRAMA / VENENO

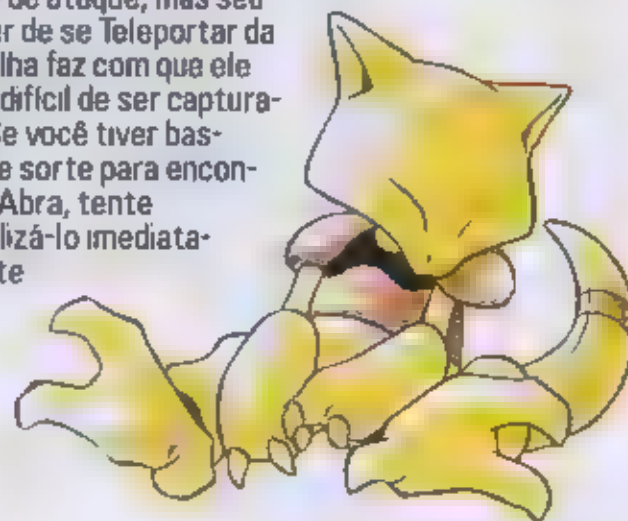
Bellsprout geralmente começa uma batalha com Growth (Crescimento), que aumenta o poder de seus ataques especiais. É uma boa idéia usar seu ataque mais poderoso antes que Bellsprout tenha uma chance de fazer o mesmo.



Nº63 ABRA

TIPO: PSÍQUICO

Abra não possui nenhuma habilidade de ataque, mas seu poder de se Teleportar da batalha faz com que ele seja difícil de ser capturado. Se você tiver bastante sorte para encontrar Abra, tente Paralizá-lo imediatamente.



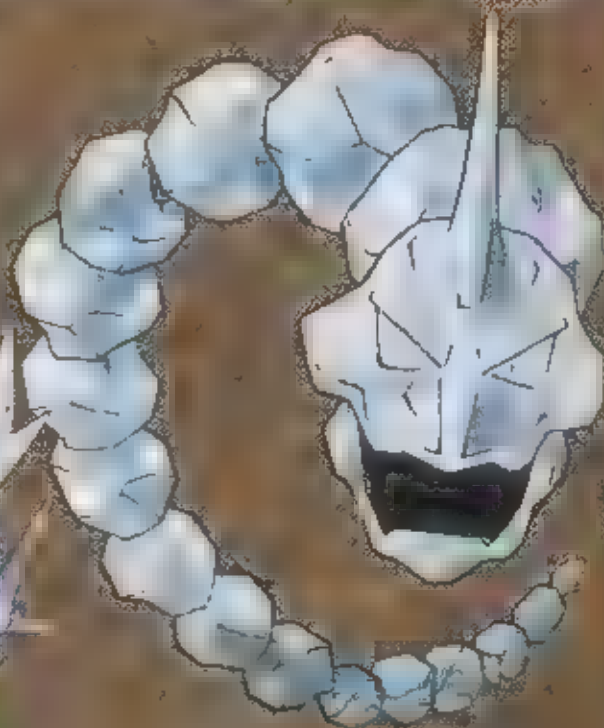
CABANA DO MAR

Um acidente terrível com seu teleporter experimental combinou a estrutura celular de Bill com a de um Pokémon, e ele precisa de sua ajuda para reverter o processo. Se você ajudar Bill, ele lhe dará uma passagem para o navio de cruzeiro S.S. Anne, ancorado agora na Cidade Vermillion. Antes de partir para Vermillion, saia da cabana e entre de novo, e então cheque o PC de Bill para conseguir informações de quatro Pokémon raros.



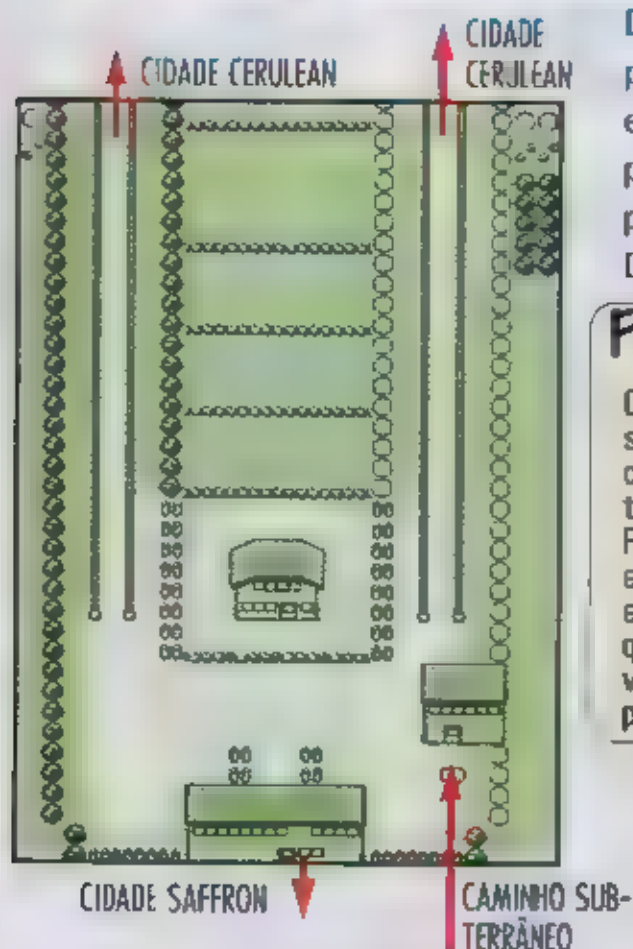
LONGO CHARME

em tamanho, mas com suas esguias linhas e maneiras graciosas, ele vence Onix e Cyarados no departamento de beleza.



Nº95 ONIX

ROTA 5



Depois de visitar Bill, retorne para a Cidade Cerulean e vá para a casa no canto nordeste. Ande pelo quintal para encontrar um caminho que leva à Rota 5. A estrada que passa pela Cidade Saffron está fechada, mas você pode pegar o desvio no Caminho Subterrâneo. Pare no Pokémon Daycare antes de partir para o subterrâneo.

Pokémon Daycare

O Pokémon Daycare treinará um de seus Pokémon pelo preço de $\text{P } 100$ a cada nível de experiência ganho. A taxa é deduzida quando você pega seu Pokémon de volta. Você não pode escolher quais técnicas ele aprenderá enquanto evolui, mas esse é o risco que você corre. É provável que você volte por esse caminho mais tarde, por isso não se esqueça de parar.



ODDISH	POUCOS	NENHUM
PIDGEY	MUITOS	MUITOS
MANKEY	POUCOS	NENHUM
BELLSPOUT	NENHUM	POUCOS
MEOWTH	NENHUM	POUCOS



Nº52-MEOWTH

TIPO: NORMAL

Se você tiver uma versão Azul do jogo, procure nas Rotas 5 ou 6 para encontrar um Meowth. Se você tiver uma versão Vermelha, deverá trocar para conseguir um.



Nº56-MANKEY

TIPO: COMBATE

Sendo um Pokémon do tipo Combate, Mankey é mais ágil que a maioria dos Pokémon. Ele pode esquivar-se facilmente até de ataques especiais.



Nº57-PRIMEAPE

TIPO: COMBATE

Primeape tem um temperamento incrível, e isso faz dele duplamente perigoso em combate. Seu ataque Karate Chop é formidável.



Nº53-PERSIAN

TIPO: NORMAL

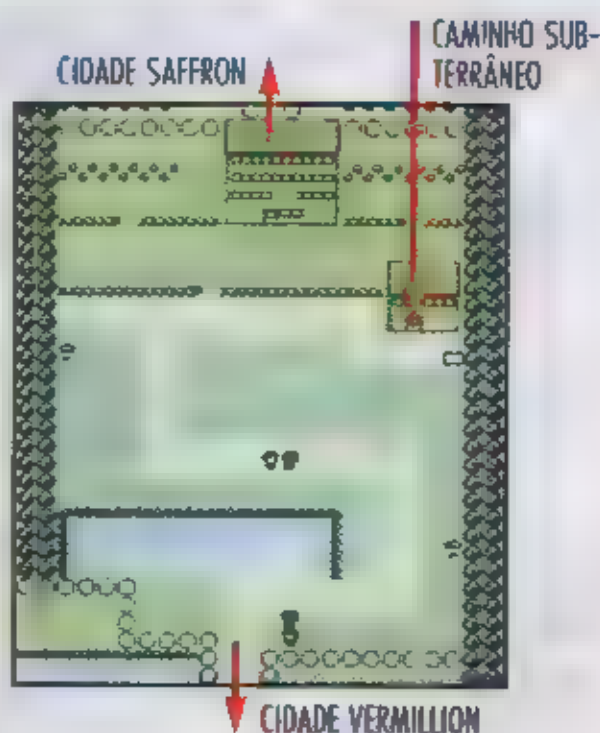
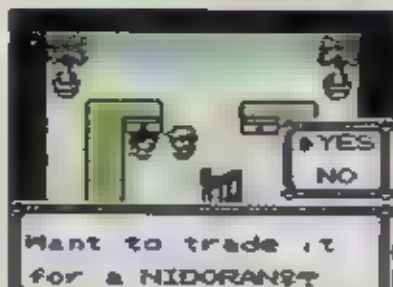
Persian é tão esperto quanto poderoso, e usa o Growl para reduzir o poder de ataque dos adversários antes de atacar com seus dentes e garras.

ROTA 6

O Caminho Subterrâneo passa por baixo da Cidade Saffron e emerge na Rota 6. O caminho para a Cidade Saffron está bloqueado também deste lado, mas tudo bem. Seu destino é a Cidade Vermillion, que está ao sul. Como sempre, há treinadores rivais em todo lugar.

Vamos Fazer um Acordo

Outro colecionador de Pokémon está esperando por você na saída do Caminho Subterrâneo. Mais uma vez, você provavelmente não terá o Pokémon que ele quer, mas não se preocupe. Esse camarada esperará pacientemente, não importa quanto tempo demore para que você ache o Pokémon apropriado.

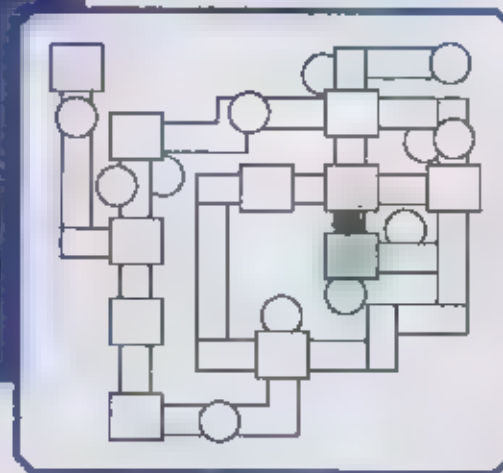


ODDISH	POUCOS	NENHUM
PIDGEY	MUITOS	MUITOS
MANKEY	POUCOS	NENHUM
BELLSPOUT	NENHUM	POUCOS
MEOWTH	NENHUM	POUCOS



CIDADE VERMILLION

A cidade de Vermillion é a primeira cidade que você encontra no jogo. É aqui que você encontra o S.S. Anne, agora no porto. É aqui que você encontra o primeiro Pokémon Mart e o primeiro Posto de Troca. É aqui que você encontra o primeiro Pokémon Center e o primeiro Atalho Rápido.



A Pokémon Center

B Pokémon Mart

C Posto de Troca

Essa cabine perto das docas é lar de outro entusiasta Pokémon. Em troca de um Pokémon, ele lhe dará um outro chamado Farfetch'd. Ele pedirá um Pokémon bem comum, portanto não hesite em fazer essa troca.

POKÉMON MART

POKÉ BOLA	200
SUPER POÇÃO	700
CURA DE CONGELAMENTO	250
DESPERTAR	200
CURA DE PARALISIA	200
REPELENTE	350

Nº83 FARFETCH'D

TIPO: NORMAL / VOADOR

Parece com um pato e faz barulho igual a um pato, mas não é um pato! Farfetch'd usa galhos como mini-espadas.



D Vá Pescar, Jovem

O Velho Guru da Pescaria foi com a sua cara e gostaria de lhe dar sua Velha Vara (Old Rod) de presente. Use a Velha Vara para pescar Pokémon que vivem na água. Se conseguir uma mordida, pode lutar ou tentar capturar o Pokémon que pescou.

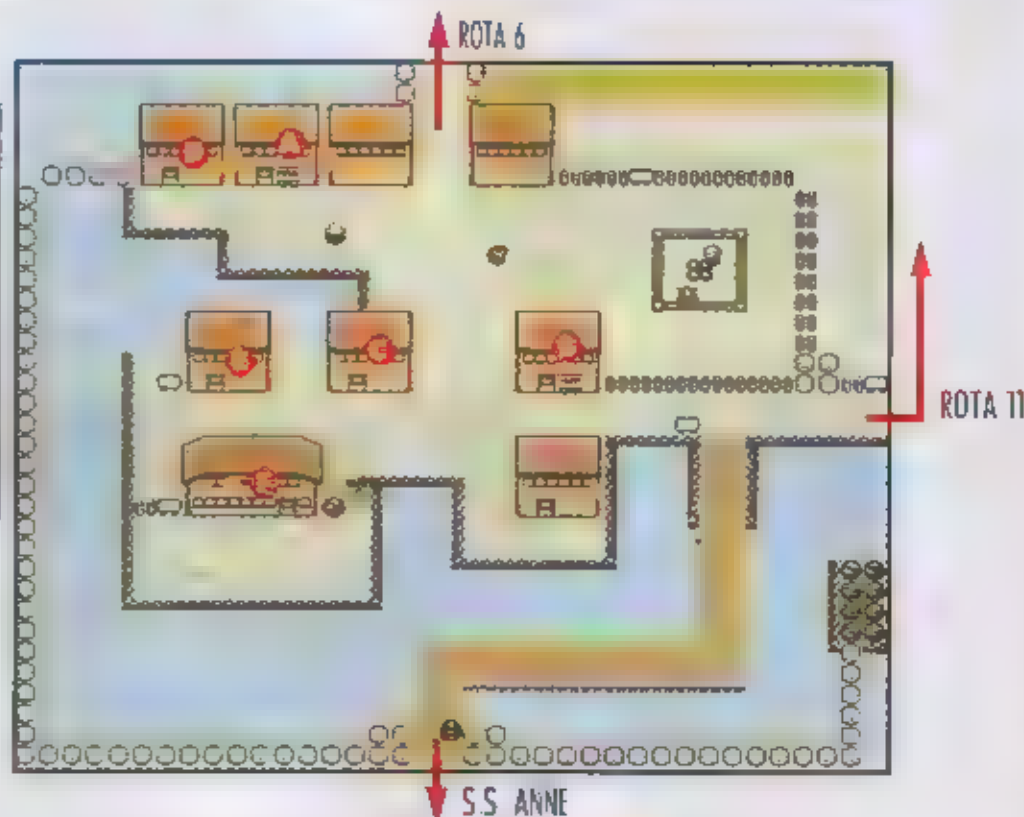
E Um Presente Para Gab

Se você ouvir as histórias do presidente do Pokémon Fã Clube, ele lhe dará um Coupon de Bicicleta (Bike Voucher) em troca. Você não tem que fazer isso agora, mas você pode levar o coupon para a Loja de Bicicletas na Cidade Cerulean e ganhar uma bicicleta!



F Atalho Rápido

Um arbusto está bloqueando o caminho para a Academia da Cidade Vermillion. A chave para aprender como Cortá-lo está a bordo do S.S. Anne.



Líder da Academia: LT. SURGE

Se você quiser dar uma sacudida nesse soldado, ponha alguns Pokémon do tipo Solo em sua linha de frente. Você rebarxará o Tenente Surge para soldado-raso rapidinho! Se vencer, você receberá a Insígnia do Trovão do Tenente e TM 24 como sobras de guerra. Se você tiver Pikachu ou qualquer outro Pokémon do tipo Elétrico, use a TM 24 para ensinar Thunderbolt a ele.



ADVERSÁRIOS

VOLTORB	NÍVEL 21
PIKACHU	NÍVEL 18
RAICHU	NÍVEL 24

PRÊMIOS

Insígnia do Trovão
TM 24

SS ANNE

O S.S. Anne serve uma clientela seleta, incluindo alguns dos mais renomados treinadores de Pokémon do mundo. Na realidade, o Anne está em seu Cruzeiro Pokémon anual, aonde profissionais e amadores em geral encontram-se para uma série de duelos. Embora ele mesmo não seja um treinador, o capitão do Anne é um entusiasta Pokémon, e tem a HM 01, que pode ser usada para ensinar a habilidade Cut (Cortar) a certos Pokémon. Se você ajudá-lo a superar o enjôo de mar, ele a dará a você em forma de agradecimento.



ITENS

- 1 TM 08
- 2 ÉTER
- 3 POÇÃO MÁXIMA
- 4 TM 44
- 5 BOLA GRANDE
- 6 ÉTER MÁXIMO
- 7 DOCE RARO

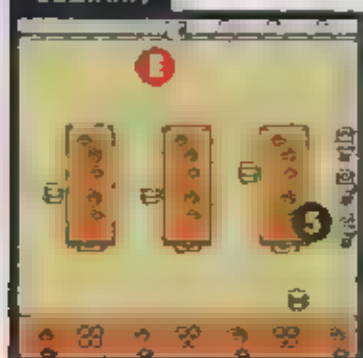
Alerta Vermelho!

Seu velho rival, Gary, está bloqueando a passagem para a cabine do capitão, mas você pode dar uma lição nele e em seu falso sotaque francês. Depois de derrotar Gary e

receber a HM 01 do capitão, o Anne deixará o porto.



COZINHA

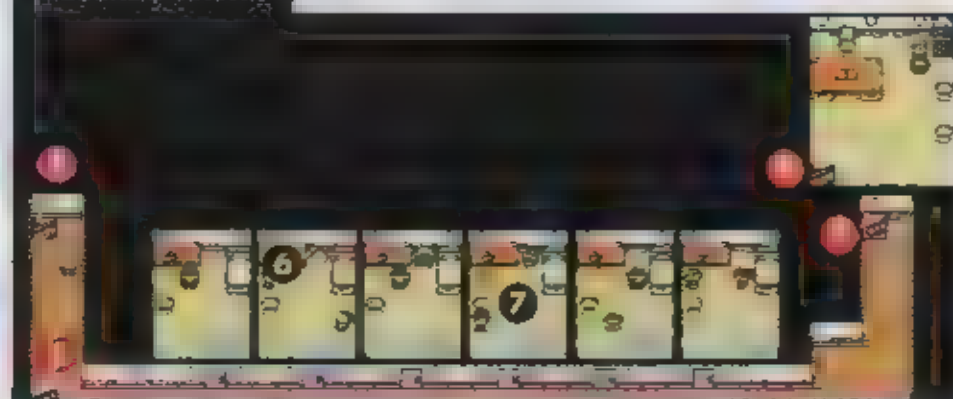


PRIMEIRO ANDAR

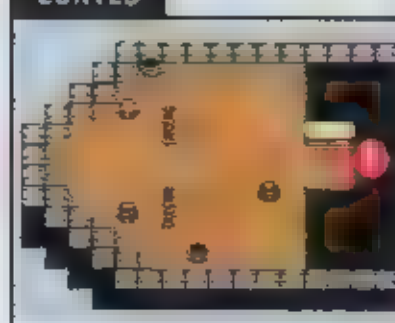


DOCAS DA CIDADE VERMILLION

SEGUNDO ANDAR



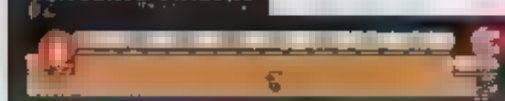
CONVÉS



PRIMEIRO SUBSOLO



TERCEIRO ANDAR



ROTA 11

Agora que você dispensou o Tenente Surge, é hora de partir para a Cidade Lavender, e a maneira mais rápida de chegar até lá é pegar as Rotas 11 e 12. Infelizmente, a Rota 12 está bloqueada por um Snorlax, mas você deve conseguir chegar até pelo menos a estação de observação. Lá você encontrará um dos auxiliares do Professor Carvalho. Depois de falar com ele, vire-se e vá para a Caverna de Diglett.





Nº30 NIDORINA

TIPO: VENENO

Nidorina prefere usar seus dentes e garras em combate, ao invés de seus espinhos.



EKANS	MUITOS	NENHUM
SPEAROW	MUITOS	MUITOS
DROWZEE	POUCOS	POUCOS
SANDSHREW	NENHUM	MUITOS



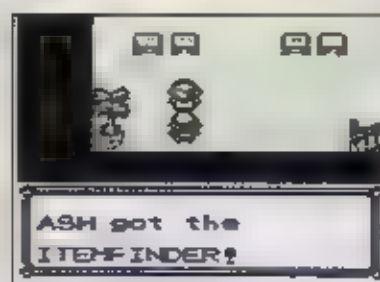
Nº96 DROWZEE

TIPO: PSÍQUICO

Como seu nome sugere, Drowzee usará suas habilidades psíquicas para fazer outros Pokémon adormecerem durante o combate. Embora o ataque Pound de Drowzee não seja um dos mais poderosos, seus Pokémon talvez não estejam em condições de contra-atacar!

Achador de Itens

Se você pegar 30 Pokémon diferentes, o assistente do Professor Carvalho lhe dará um aparelho chamado Achador de Itens (Item Finder). Se você não tiver 30 Pokémon, não se preocupe em perder essa oportunidade. Esse camarada esperará aqui até que você retorne com o número exigido de criaturas capturadas.

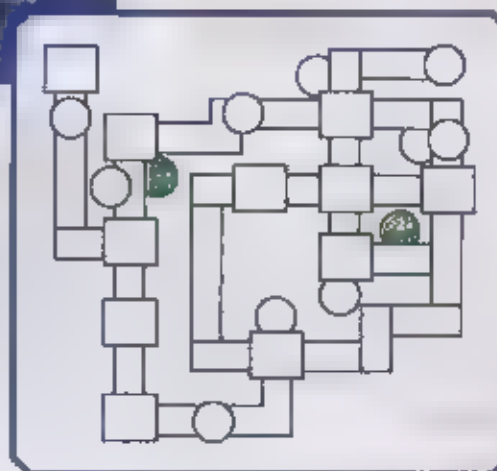
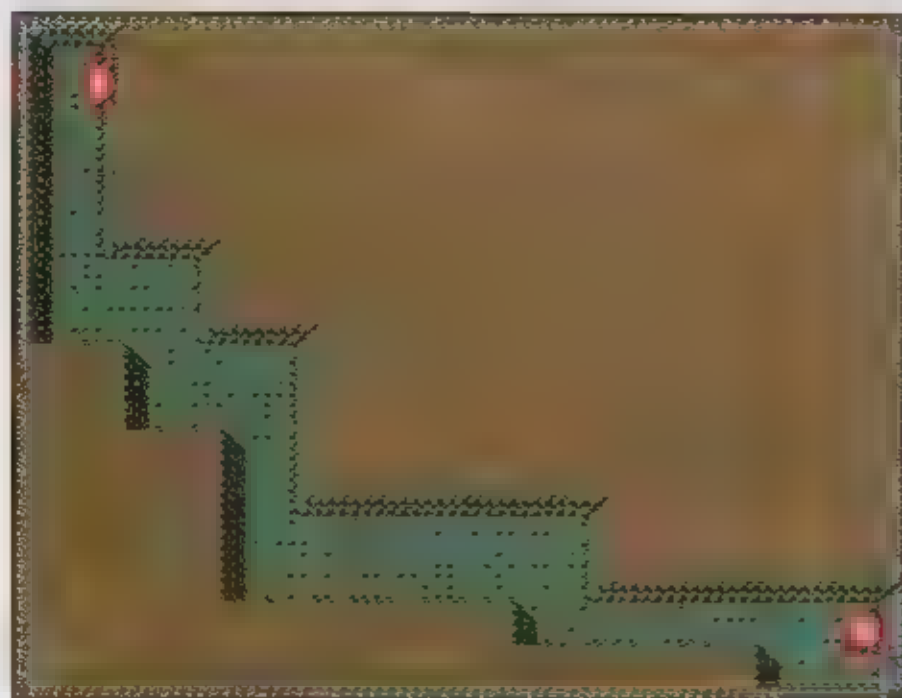


CAVERNA DE DIGLETT



ROTA 2

Com a Rota 11 bloqueada, você deve pegar a rota alternativa para a Cidade Lavender. A Caverna de Diglett conecta a Rota 11 com a Rota 12, emergindo perto da Floresta Viridian. Siga para o Norte para a Cidade Pewter, e depois para leste para a Cidade Cerulean e Rota 9. Agora que você sabe como Cortar (Cut), não se esqueça de visitar o laboratório secreto atrás do Museu da Cidade Pewter.



DIGLETT	MUITOS	MUITOS
DUGTRIO	POUCOS	POUCOS

Nº50 DIGLETT

TIPO: SOLO

O desafio não é encontrar um Diglett, mas capturá-lo antes que ele desmaie ou fuja. Tenha um Pokémon de nível baixo com você nessa viagem.



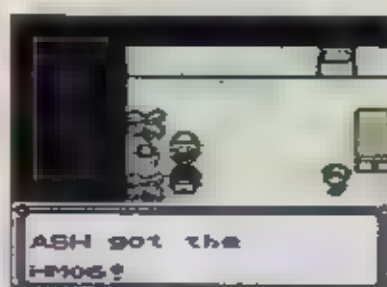
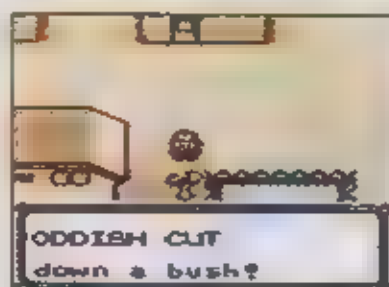
ROTA 11



Cortando Caminho

Sua recém adquirida habilidade Cut abrirá várias oportunidades, e você deve ficar de olho em outras Máquinas Escondidas (HM). A HM 05, que pode ser usada para ensinar a habilidade Flash, está em um prédio perto do final da Rota 2 da Caverna de Diglett. Você precisará da Flash muito em

breve, portanto não deixe essa área sem a HM 05.



Nº51 DUGTRIO

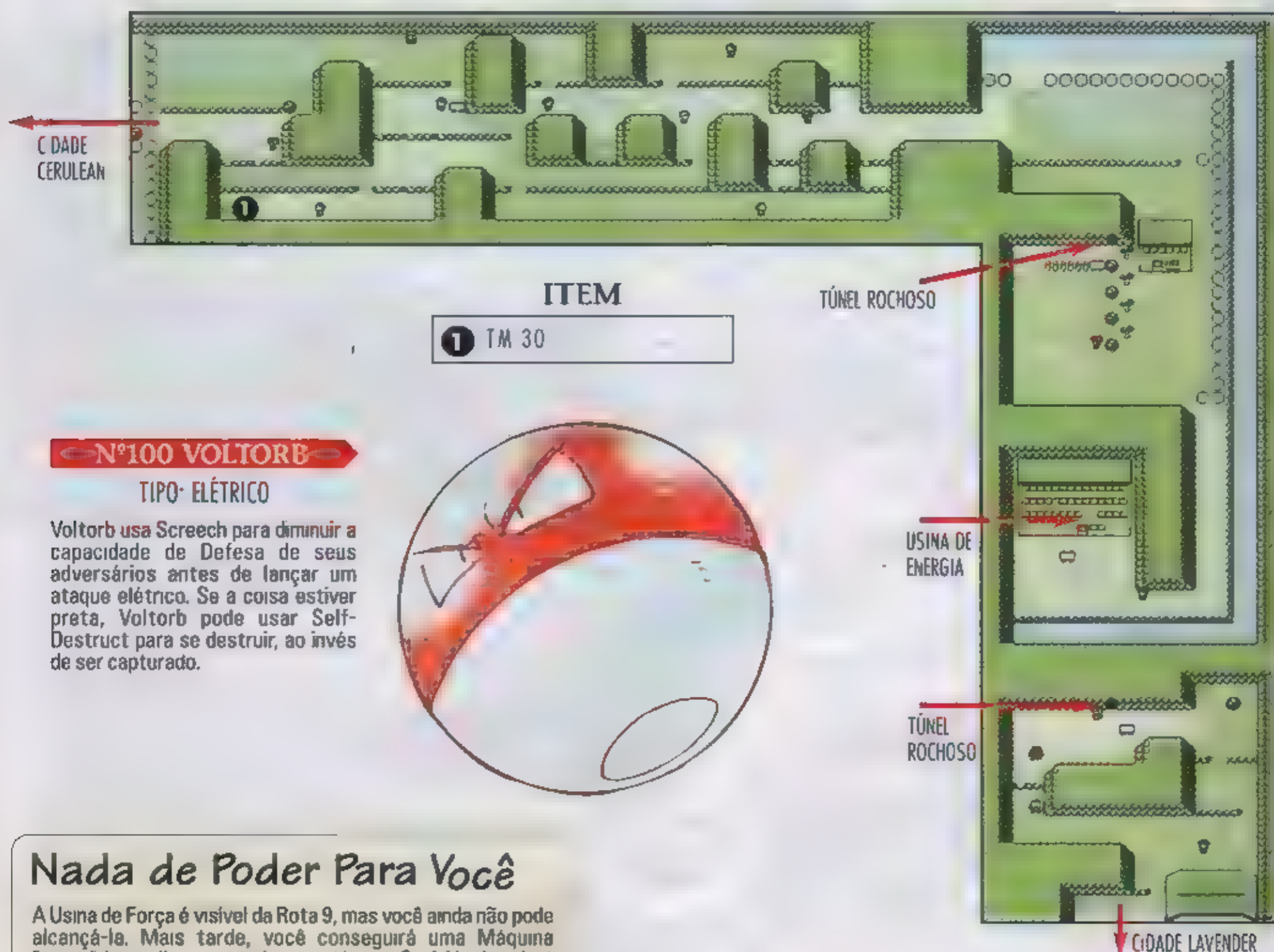
TIPO: SOLO

Dugtrio é na verdade um grupo de Digletts que se juntaram. Essa ligação aumenta bastante o poder deles, permitindo que eles cavem túneis fundos o suficiente para causar terremotos.



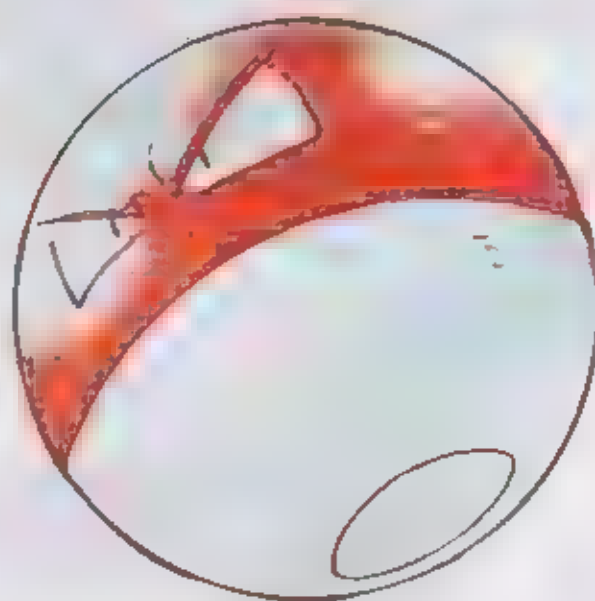
ROTAS 9 E 10

Usando a habilidade Cut, abra caminho pela Cidade Cerulean até a Rota 9. Siga o caminho, como mostrado no mapa, até o Pokémon Center perto da entrada do Túnel Rochoso. Novamente, você não poderá ir direto da Rota 9 para a Rota 10. Entre no Túnel Rochoso e abra caminho pelo labirinto até a Rota 10. Agora siga a Rota 10 para o Sul até a Cidade Lavender. Esse caminho pode parecer longo, mas também é a única maneira de alcançar seu próximo destino.



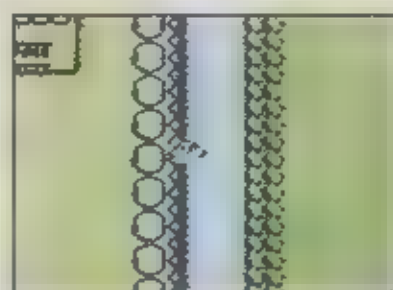
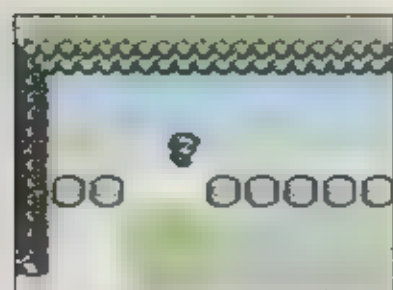
Nº100 VOLTORB TIPO: ELÉTRICO

Voltorb usa Screech para diminuir a capacidade de Defesa de seus adversários antes de lançar um ataque elétrico. Se a coisa estiver preta, Voltorb pode usar Self-Destruct para se destruir, ao invés de ser capturado.



Nada de Poder Para Você

A Usina de Força é visível da Rota 9, mas você ainda não pode alcançá-la. Mais tarde, você conseguirá uma Máquina Escondida que lhe permitirá usar a técnica Surf. Você poderá então viajar pela correnteza que passa pela Rota 9 e pela Usina de Força. Até lá, terá que controlar sua curiosidade.

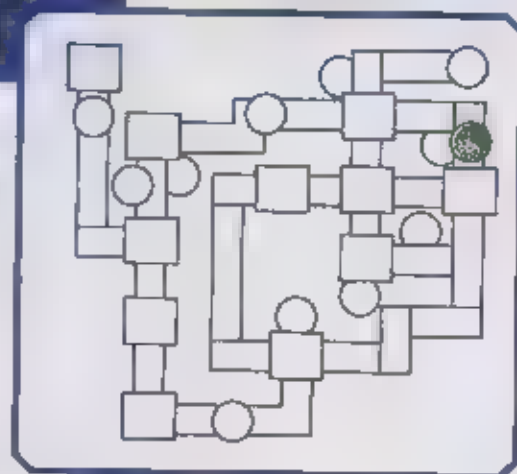


RATTATA	MUITOS MUITOS
SPEAROW	MUITOS MUITOS
SANDSHREW	NENHUM MUITOS
EKANS	MUITOS NENHUM
VOLTORB	MUITOS MUITOS



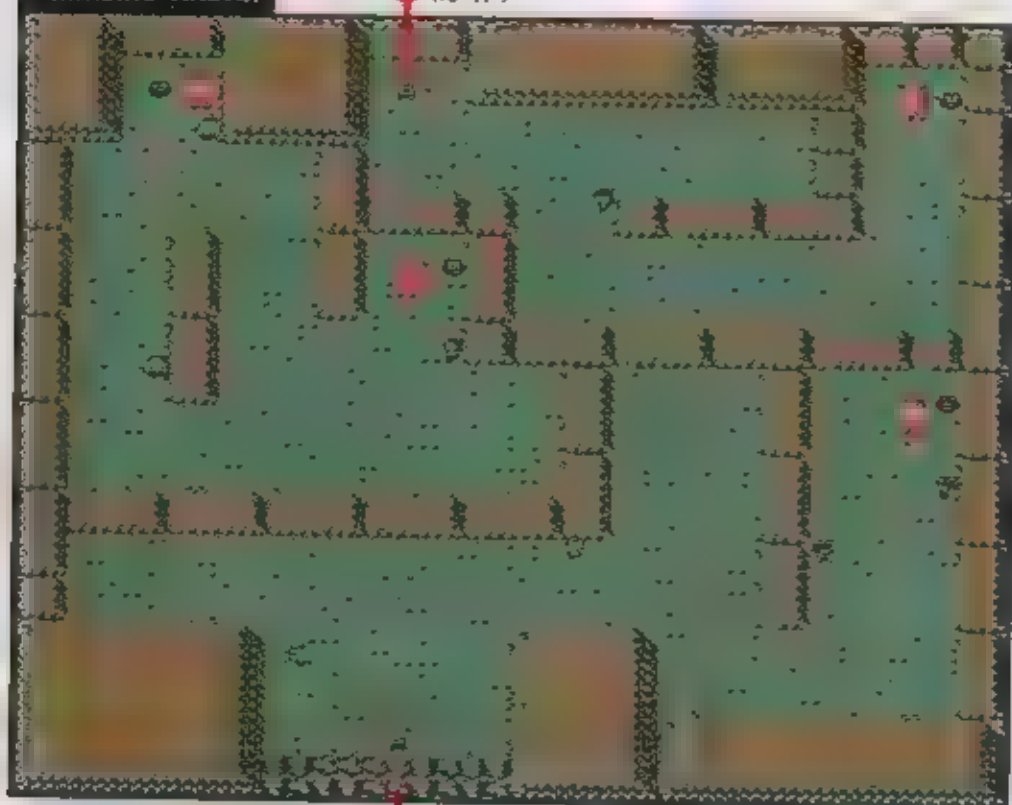
TÚNEL ROCHOSO

O Túnel Rochoso é a única avenida entre as Rotas 9 e 10. Diferentemente das cavernas abaixo da Montanha Lua, o Túnel Rochoso é muito escuro, e você terá que se trair na técnica Flash para iluminar seu caminho. Use os mapas para seguir pelas escadas através do túnel até a saída. O túnel tem dois andares, mas só há um caminho principal.



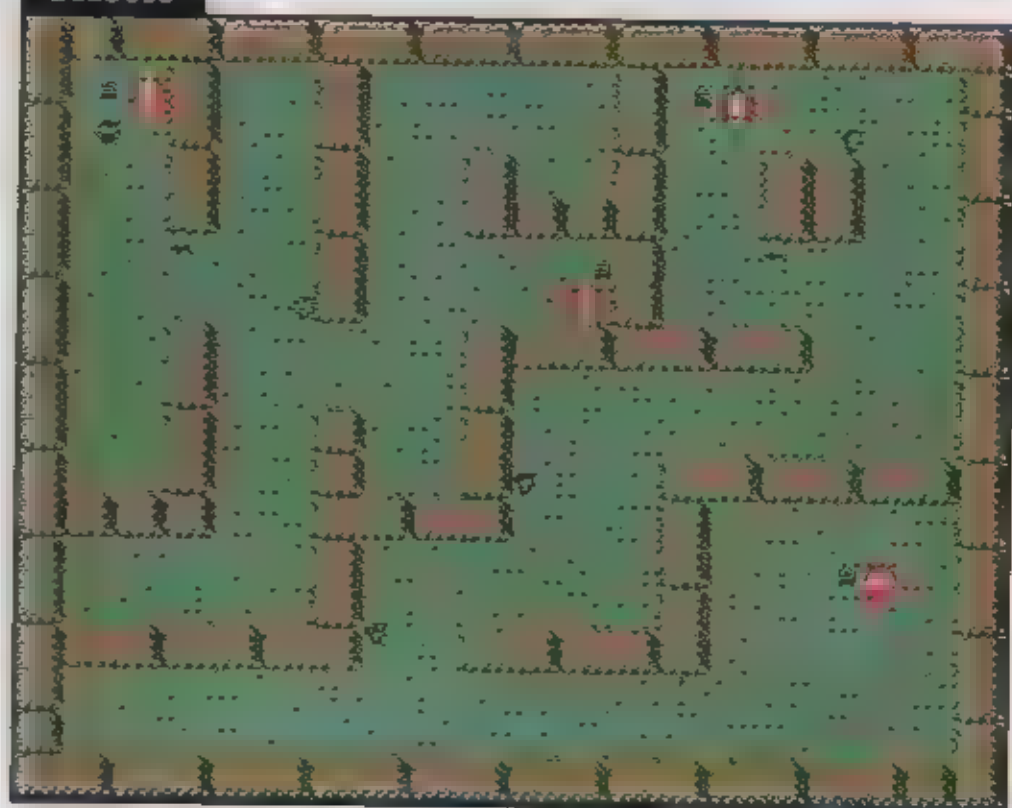
PRIMEIRO ANDAR

ROTA 9



ROTA 10

SUBSOLO



ZUBAT	MUITOS	MUITOS
GEODUDE	POUCOS	POUCOS
MACHOP	POUCOS	POUCOS
ONIX	POUCOS	POUCOS

Nº95 ONIX

TIPO: PEDRA / SOLO

Com o passar do tempo, a pele dilapidada de Onix vai ficando negra como carvão mas dura como diamante. Certamente, ele é uma visão respeitável em batalha!



Nº66 MACHOP

TIPO: COMBATE

Como Mankey, Machop é muito ágil e pode desviar até de ataques especiais. Machop é também um dos Pokémon mais inteligentes e é conhecido por ser um mestre de várias artes marciais.



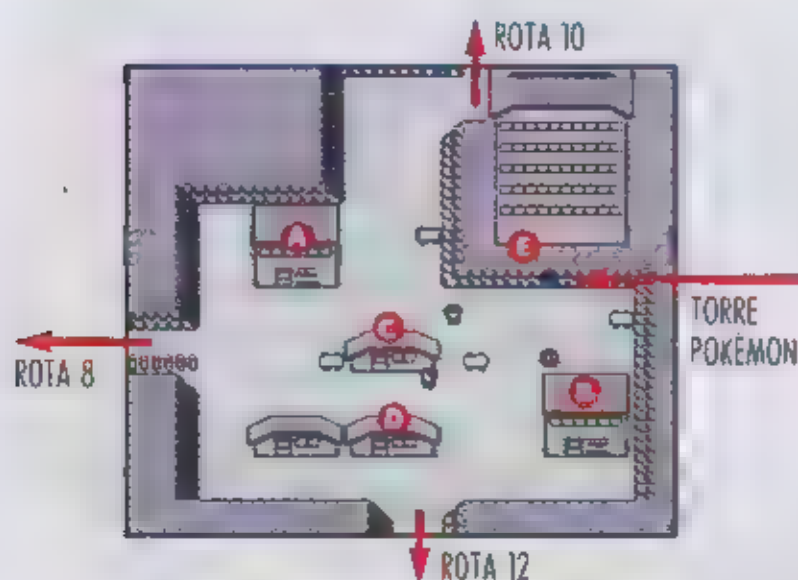
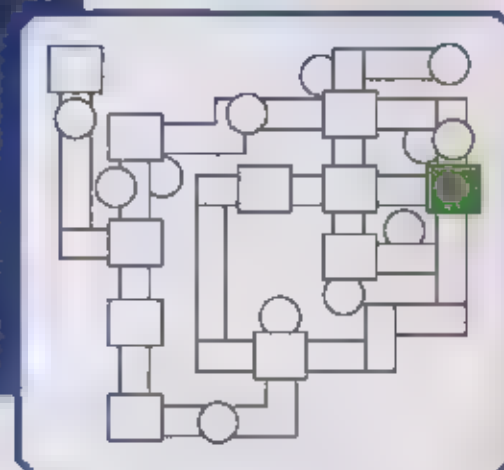
No Escuro

Os Pokémon selvagens do Túnel Rochoso parecem atacar mais frequentemente que seus primos que vivem na superfície, e se você estiver sendo atacado várias vezes, pode ser que demore a conseguir socorro médico. Se quiser evitar muitos combates, essa é uma boa hora para usar a poção Repel (Repelente), que mantém Pokémon menores à distância. Todavia, você terá muito mais problemas evitando os muitos treinadores que se escondem nas sombras. Se você quiser evitar um duelo, caminhe longe do treinador ou fora do campo de visão dele.



CIDADE LAVENDER

A cidade Lavender é conhecida como o último local de descanso para os Pokémon que se partam. Todo dia, treinadores devotados fazem o melhor para os Pokémon. Mas ultimamente a torre ganhou uma fama de assombrada por espíritos malévolos!



A Pokémon Center

B Pokémon Mart

POKÉMON MART

BOLA GRANDE	600
SUPER POÇÃO	700
REVIVER	1.500
CORDA DE FUGA	550
SUPER REPELENTE	500
ANTÍDOTO	100
CURA DE QUEIMADURA	250
CURA DE CONGELAMENTO	250
CURA DE PARALISIA	200

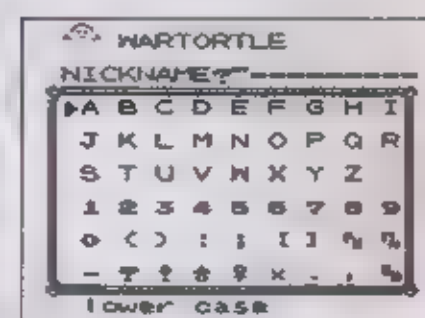
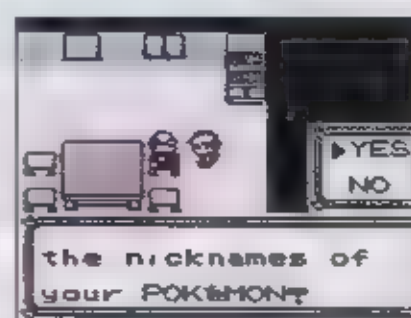
C Fuji Sumiu

O simpático Mr. Fuji é o chefe do Centro de Voluntários Pokémon na Cidade Lavender. Mas o sábio senhor desapareceu. Pode ser que esse repentino desaparecimento tenha algo a ver com os estranhos distúrbios na Torre Pokémon, mas ainda não há como dizer qual é a relação. O melhor é continuar seguindo, mas mantenha os olhos abertos para conseguir pistas.



D O Jogo de Nomes

Se você gosta de classificar os apelidos de seus Pokémon, ou se quiser trocar os apelidos deles, visite esse cara no escritório de registros. Classificar apelidos parece uma ocupação muito estranha, mas se há um mercado para isso, quem somos nós para discutir? Não há taxa para esse serviço, portanto obviamente é um trabalho feito por amor.



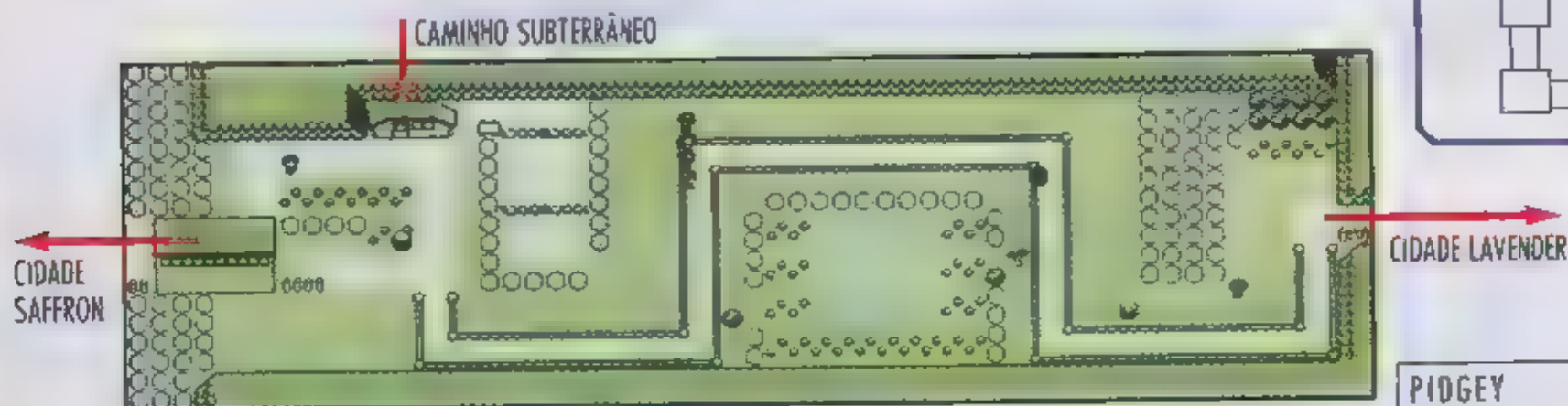
E Torre Pokémon

Nós não somos Mulder nem Scully, mas parece que algo sinistro está acontecendo na Torre Pokémon, e não é apenas gás de pântano. Para descobrir o que está rolando, você primeiro precisa identificar os fantasmas que estão vagando pelos corredores. O único aparelho que pode fazer isso é chamado de Silph Scope. Há boatos de que você pode conseguir um Silph Scope na Cidade Celadon, então é hora de botar o pé na estrada novamente.



ROTA 8

A Cidade Celadon está a Oeste, depois da Cidade Saffron. Mais uma vez, a estrada que passa pela Cidade Saffron está bloqueada, mas você pode usar outro Caminho Subterrâneo para ultrapassá-la e alcançar a estrada que está além. Por que a Cidade Saffron está tão inacessível? Esse é outro mistério para outro dia.



Nº37 VULPIX

TIPO: FOGO

Vulpix é difícil de ser encontrado na versão Azul, e não pode ser encontrado de jeito nenhum na versão Vermelha.



Nº58 GROWLITHE

TIPO: FOGO

O ardiloso Growlithe pode ser encontrado apenas na Rota 7, Rota 8 ou na ilha Cinnabar. Tenha cuidado quando combatê-lo.

Nº38 NINETALES

TIPO: FOGO

Assim como muitos Pokémon, Ninetales não pode ser encontrado em campo aberto. Para conseguir um, você deve alimentar um Vulpix até que ele evolua.



Nº59 ARCANINE

TIPO: FOGO

O formidável arsenal de ataques de Arcanine inclui Roar, Ember, Leer e Take Down. Entretanto, Pokémon dos tipos Solo, Pedra e Água podem apagar o fogo desse bichinho.

PIDGEY	POUCOS	POUCOS
MANKEY	POUCOS	NENHUM
EKANS	POUCOS	NENHUM
GROWLITHE	POUCOS	NENHUM
MEOWTH	NENHUM	POUCOS
SANDSHREW	NENHUM	POUCOS
VULPIX	NENHUM	POUCOS

ROUTE 7

O Caminho Subterrâneo leva você para a Rota 7, que vai direto para a Cidade Celadon. Grandes atrações nessa cidade incluem a Loja de Departamentos Celadon e o Pokémon Game Corner.

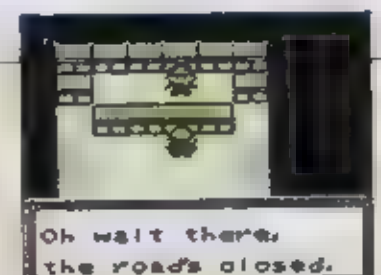


PIDGEY	POUCOS	POUCOS
ODDISH	POUCOS	NENHUM
MANKEY	POUCOS	NENHUM
GROWLITHE	POUCOS	NENHUM
BELLSPROUT	NENHUM	POUCOS
MEOWTH	NENHUM	POUCOS
VULPIX	NENHUM	POUCOS



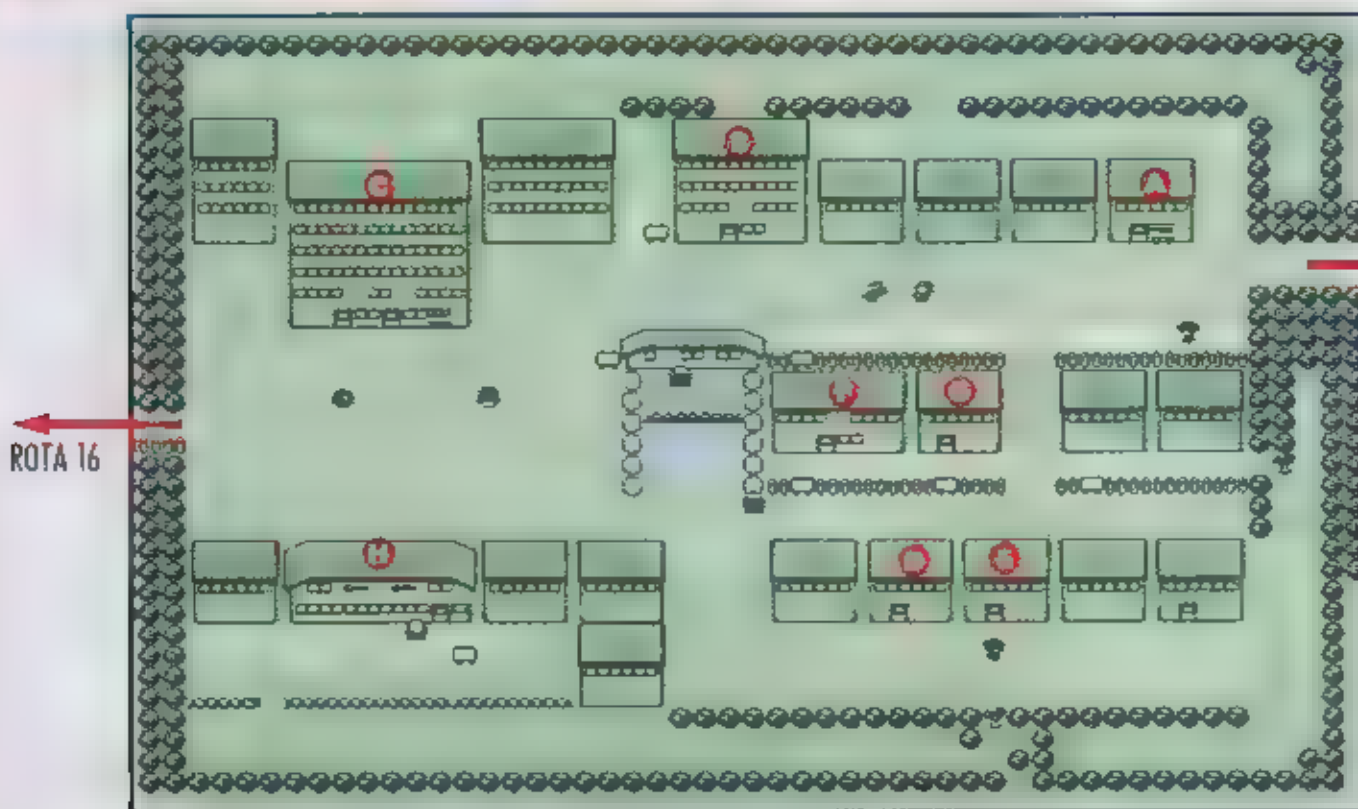
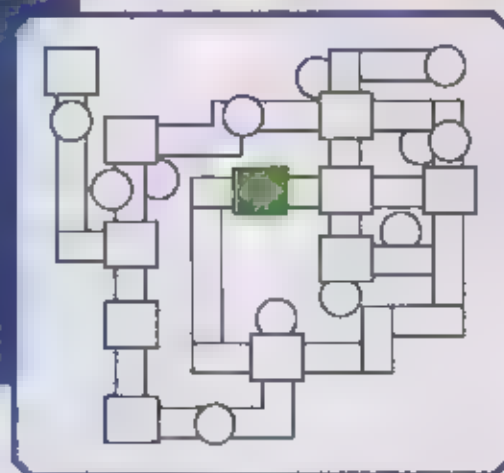
Uma Pausa Para Refrescar

Todas as estradas que levam à Cidade Saffron estão bloqueadas, e parece que ninguém sabe o porquê. Os guardas estão nos portões para não deixar ninguém sair ou entrar? O que está sendo escondido? Seja qual for o caso, todos os guardas estão com muita sede. Talvez haja algo na Cidade Celadon que possa ajudar nessa situação.



CIDADE CELADON

Se você quer uma cidade rápida, não se preocupe. Você pode ir para a Loja de Departamentos Celadon. De uma passada lá, você pode encontrar tudo o que precisa. Não tem problema, não tem mesmo para você.



A Pokémon Center

B Mansão Celadon

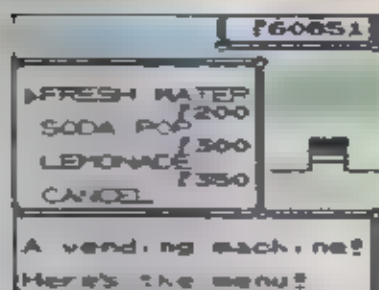
Não há nada na Mansão Celadon que se relacione diretamente com o mistério à mão, mas você pode usar o PC do segundo andar para acessar os sistemas de armazenagem computadorizados que tem usado. Você também pode andar até a parte de trás da mansão para encontrar uma porta secreta. Vá para o andar de cima para encontrar o impressionante Pokémon conhecido como Eevee.

C Compras Descomplicadas

A Loja de Departamentos Celadon é o local para compras descomplicadas. Compre uma Poké Doll e pelo menos uma pedra evolutiva no quarto andar. Fale com todos os balconistas para ver todas as opções. Pode ser até que você receba uma amostra grátis!

Mata-Sede

Todas essas aventuras provavelmente deixaram você com uma sede monstruosa. Visite o café no último andar da Loja de Departamentos Celadon para encontrar uma máquina e uma garotinha sedenta. Se você der um pouco de água a ela, ela lhe dará a TM 13. Continue com refrigerante (soda pop) e limonada (lemonade) e ela lhe dará a TM 48 e a TM 49. Essas bebidas são tão refrescantes para Pokémon quanto para humanos e, como as Poções, podem ser usadas para recuperar um pouco do HP dos Pokémon. Antes de sair do café, compre uma



garrafa extra de água para levar para o guarda do mais próximo portão da Cidade Saffron.

LOJA DE DEPARTAMENTOS

Segundo Andar

Bola Grande	600
Super Poção	700
Reviver	1.500
Super Repelente	500
Antídoto	100
Cura de Que.madura	250
Cura de Congelamento	250
Despertar	200
Cura de Paralisia	200
TM 32	1.000
TM 33	1.000
TM 02	2.000
TM 07	2.000
TM 37	2.000
TM 01	3.000
TM 05	3.000
TM 09	3.000
TM 17	3.000

Quarto Andar

Poké Doll	1.000
Pedra do Fogo	2.100
Pedra do Trovão	2.100
Pedra da Água	2.100
Pedra da Folha	2.100

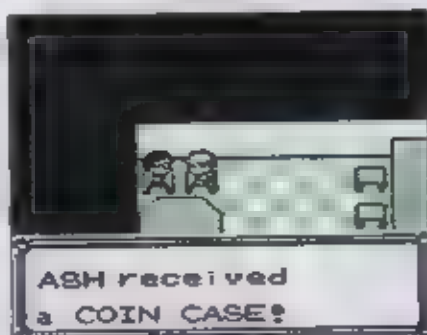
Quinto Andar

Pontaria X	950
Defesa Esp	700
Golpe Medonho	650
Ataque X	500
Defesa X	550
Velocidade X	350
Especial X	350
Aumento de HP	9.800
Proteína	9.800
Ferro	9.800
Carboidratos	9.800
Cálcio	9.800



D Deseja Fritas Também?

A Equipe Rocket está planejando algo na Cidade Celadon, e é seu dever descobrir o quê. Se a princípio você não conseguir, faça aquilo que os detetives de filmes faziam: dê um rango no restaurante local e veja o que acontece. Pode ser que alguém lhe aponte a direção certa.

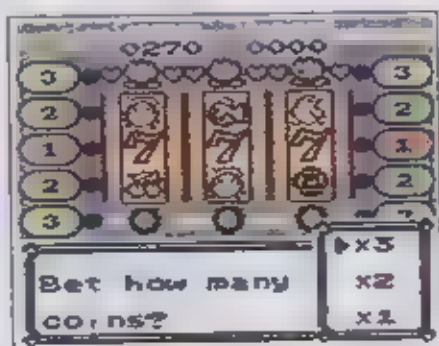


E Algazarra Pokémon

A porta ao lado do restaurante é um armazém de operações que despacha mais de 2.000 Pokémon por mês, sendo que a maioria deles é usada como prêmio no jogo de sorte do Game Corner. Muitos números significam muito dinheiro, e isso é a cara da Equipe Rocket. Talvez seja hora de bisbilhotar no Game Corner.

F O Grande Pagamento

Como eles dizem nos filmes, tudo parece "legal" no Game Corner, pelo menos à primeira vista. As pessoas estão divertindo-se nos caça-níqueis e ninguém está causando problemas, mas o valentão na parte de trás do salão parece suspeito.



G Balcão de Troca

Se você ganhar moedas nos caça-níqueis, poderá levá-las para o Balcão de Troca e comprar itens ou Pokémon raros. Ali é onde todos os Pokémon estão indo, mas as respostas verdadeiras estão em algum lugar do Game Corner.

H Por Outro Lado

Pela primeira vez, a verdadeira ação da cidade está em outro lugar que não a academia. Ainda assim você deve desafiar os treinadores locais, mas não tem que ser exatamente agora.



Nº133 EEEVEE

TIPO: NORMAL

Eevee não pode evoluir por conta própria, mas existem três pedras especiais que podem dar essa chance a ela. Cada pedra tem um efeito diferente.



Nº134 VAPOREON

TIPO: ÁGUA

A Pedra da Água transforma Eevee em Vaporeon, um Pokémon do tipo Água. A Pedra da Folha e a Pedra da Lua não o afetam.



Nº135 JOLTEON

TIPO: ELÉTRICO

A Pedra do Trovão transforma Eevee no assustador Pokémon chamado Jolteon. Outro Pokémon do tipo Elétrico vive bem a calhar.



Nº136 FLAREON

TIPO: FOGO

Use a Pedra do Fogo para transformar Eevee em Flareon. Os poderes desse Pokémon do tipo Fogo são uma força a ser reconhecida.



Nº137 PORYGON

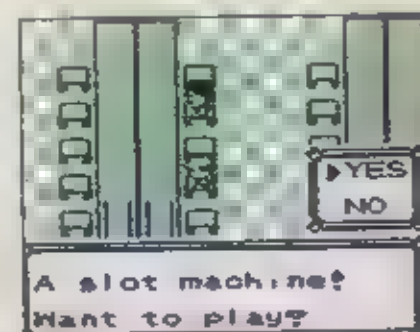
TIPO: NORMAL

O corpo cristalino de Porygon é incomum, mesmo para um Pokémon. Alguns colecionadores gostam de Porygon como uma peça de mostruário e não como um espécimen de combate.

Balcão de Troca	Vermelho	Balcão de Troca	Azul
ABRA	180	ABRA	120
CLEFAIRY	500	CLEFAIRY	750
NIDORINA	1.200	NIDORINO	1.200
DRATINI	2.800	PINSIR	2.500
SCYTHER	5.500	DRATINI	4.600
PORYGON	9.999	PORYGON	6.500
TM 23	3.300	TM 23	3.300
TM 15	5.500	TM 15	5.500
TM 50	7.700	TM 50	7.700

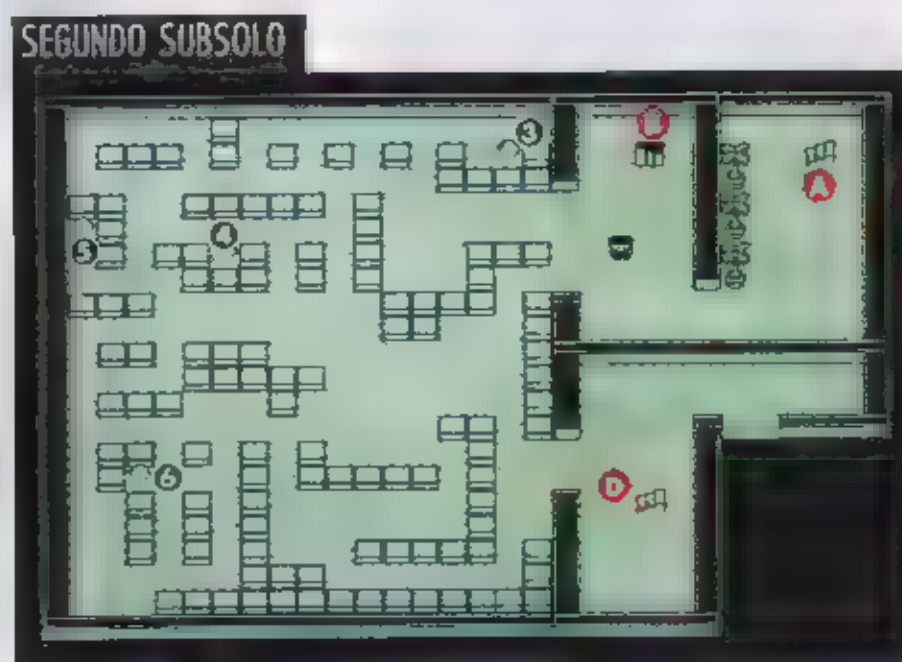
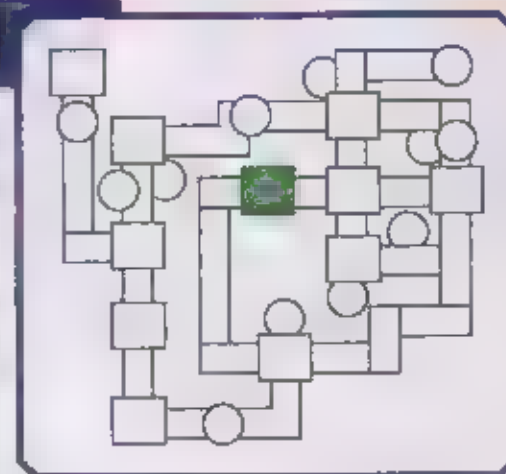
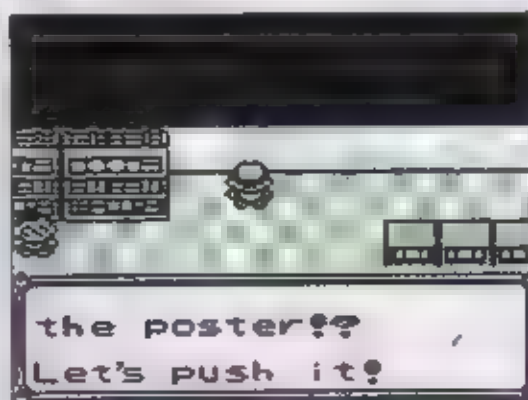
Jogando com a Sorte

Para jogar nos caça-níqueis do Game Corner, você deve primeiro encontrar algo para segurar suas moedas. Fale com um homem que está sentado no restaurante para receber uma Sacola de Moedas (Coin Case). Leve a sacola para o Game Corner e fale com alguns dos outros jogadores para receber algumas moedas de graça. Se quiser mais, pode comprá-las no balcão. Escolha qualquer máquina livre e pressione A para começar a jogar. As chances de ganhar não são muito boas, e se você estiver jogando apenas para ganhar moedas suficientes para comprar um novo Pokémon, é melhor guardar seu dinheiro para outra coisa.



GAME CORNER

Sua investigação perspicaz levou você para o meio de uma grande operação da Equipe Rocket. Mesmo bem vestido na parte de trás do Game Corner está na verdade vigiando a entrada para o secreto covil subterrâneo. O líder dessa ramificação da Equipe Rocket é uma figura sinistra conhecida apenas como Giovanni. Ele tem um protótipo da Silph Scope, que é o que você precisa para identificar os fantasmas da Torre Pokémon. Não o deixe escapar!



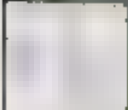
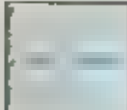
ITENS

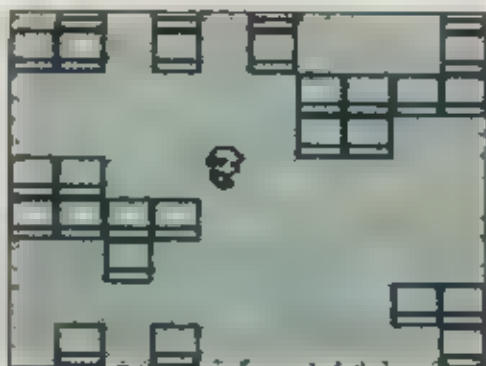
- ① CORDA DE FUGA
- ② SUPER POÇÃO
- ③ VÍDEO
- ④ TV 37"
- ⑤ PEDRA DA LUA
- ⑥ SUPER POÇÃO
- ⑦ POTE RARO
- ⑧ TV 37"
- ⑨ CHAVE DO ELEVADOR
- ⑩ TV 37"
- ⑪ POTE RARO
- ⑫ TV 37"
- ⑬ SILPH SCOPE



Por Aí

Algumas seções do subsolo estão cobertas de ladrilhos especiais que se movem automaticamente de um lugar para outro. Você não pode controlar esse movimento, mas existem setas que lhe mostram para onde você está indo. Os ladrilhos "xadrez" param você naquele ponto. É muito difícil andar nesses labirintos de ladrilhos e se você fizer um movimento errado, poderá voltar para uma encruzilhada em que já esteve. Se isso acontecer, escolha um caminho diferente e tente novamente.

 ANDAR  PARAR



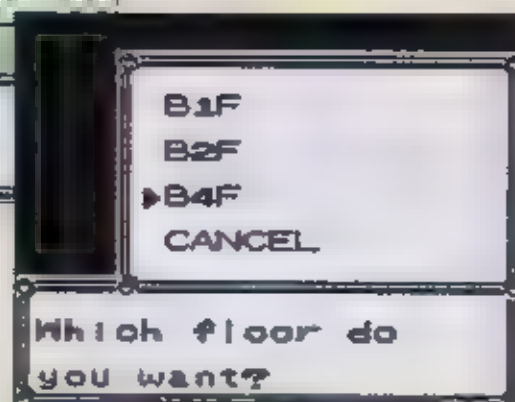
Quer Uma Carona?

A chave para chegar ao escritório de Giovanni é justamente isso — uma chave. A Chave do Elevador (Lift Key) que aciona o próprio está no quarto subsolo. Da entrada, siga as escadas A e B para o terceiro subsolo. Abra caminho pelo labirinto até a escada C. Pegue a chave no canto superior esquerdo e depois suba de volta ao primeiro subsolo. Use o elevador para descer até o quarto subsolo e escritório de Giovanni. Há itens valiosos e membros da Equipe Rocket em todo lugar, e você deveria aproveitar para acabar com todos eles antes de sair.

Depois de cuidar de Giovanni e da líder da academia local, Erika, pegue seus Pokémon e volte para a Cidade Lavender.



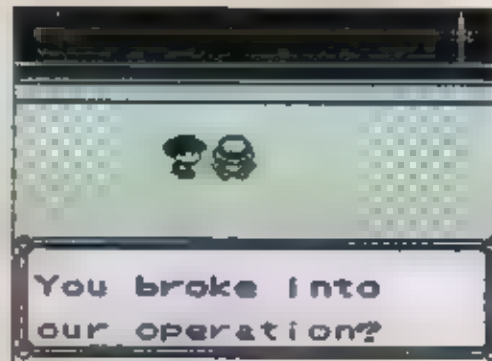
ASH found
LIFT KEY!



Which floor do
you want?

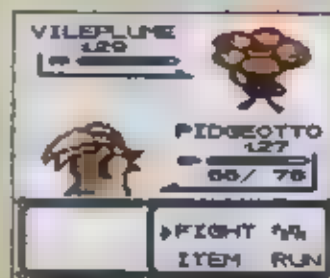
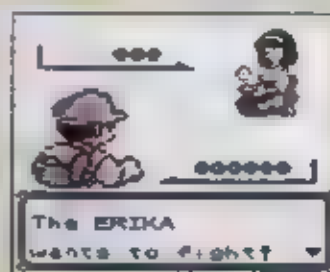
Tremor Rocket

Há pelo menos 11 treinadores da Equipe Rocket vigiando essa base, sem mencionar o próprio Giovanni. A maioria dos Pokémon deles está entre os níveis 17 e 22. Giovanni, entretanto, está armado com um Onix de nível 25, um Rhyhorn de nível 24 e um Kangaskhan de nível 29. Um time de Pokémon de tipo Água ou Grama se daria bem contra esse terrível trio. Se você derrotar os Pokémon de Giovanni, ele sairá voado e deixará para trás a Silph Scope.



Líder da Academia:
ERIKA

Se derrotar os três Pokémon do tipo Grama de Erika, você receberá sua TM 21 e a Insígnia do Arco-Íris como prêmio. Como você sabe, se não demonstrar habilidade suficiente como treinador, um Pokémon de nível mais elevado pode às vezes ignorar seus comandos em combate. Com a Insígnia do Arco-Íris em mãos, todos seus Pokémon de nível 50, ou menos, vão sempre obedecer a você.



PRÊMIOS



INSÍGNIA DO ARCO-ÍRIS



TM 21

ADVERSÁRIOS



VICTREEBEL NÍVEL 29



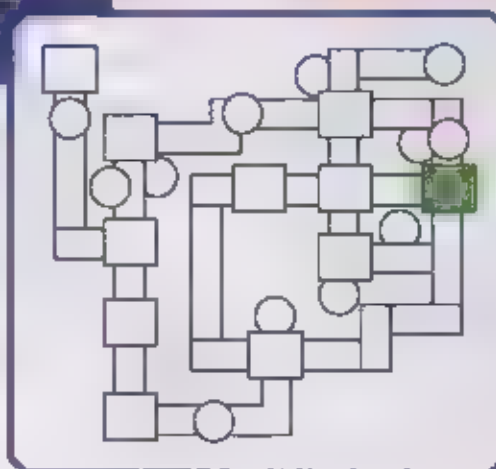
TANGELA NÍVEL 24



VILEPLUME NÍVEL 29

TORRE POKÉMON

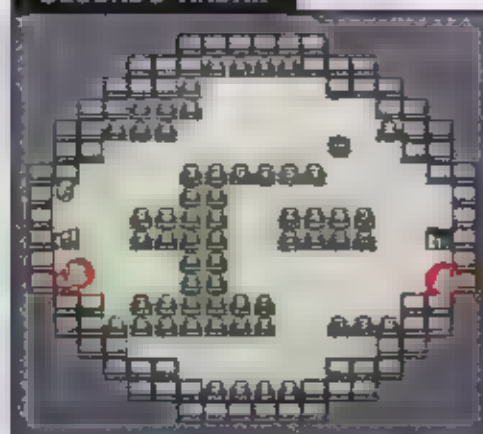
A situação na Torre Pokémon é realmente grave, mas com a Silph Scope, você poderá enfrentar qualquer problema. Você não tem que fazer nada de especial com ela, mas tenha certeza de estar com ela ao entrar na torre. A Silph Scope identifica automaticamente qualquer fantasma e torna possível a você entrar em combate. Vá para o topo da torre o mais rápido que puder e esteja preparado para uma surpresa!



PRIMEIRO ANDAR



SEGUNDO ANDAR



TERCEIRO ANDAR



QUARTO ANDAR



QUINTO ANDAR



SEXTO ANDAR



SÉTIMO ANDAR



ITENS

- 1 CORDA DE FUGA
- 2 DESPERTAR
- 3 ELIXIR
- 4 AUMENTO DE HP
- 5 NUGGET
- 6 PONTARIA X
- 7 DOCE RARO

GASTLY	MUITOS	MUITOS
HAUNTER	POUCOS	POUCOS
CUBONE	POUCOS	POUCOS

Desviando do Perigo

Sem a Silph Scope você não pode identificar os Fantasmas que assombram a Torre Pokémon. Se você não conseguir identificá-los, não poderá lutar com eles. Com o aparelho em mãos, você pode lutar e até capturar esses agressores astrais. Muitos ataques especiais não afetam Pokémon do tipo Fantasma, por isso você deve aproximar-se deles com extremo cuidado. Você terá mais chances de capturar um Gastly ou Haunter se usar Bolas Grandes ao invés das Poké Bolas normais.

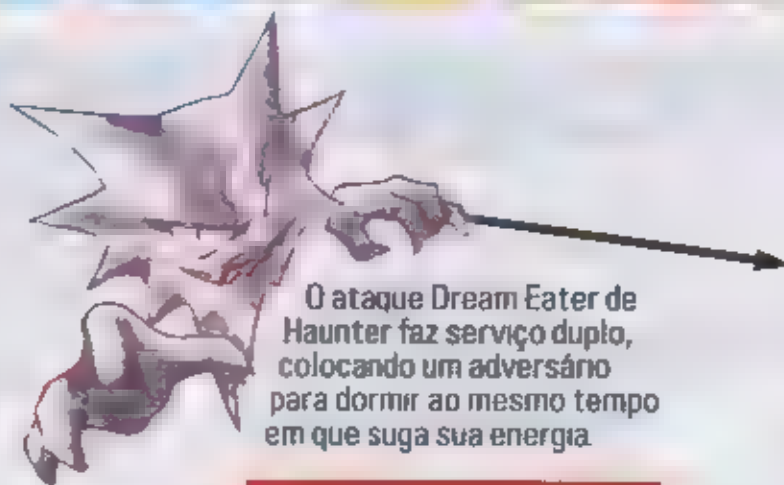
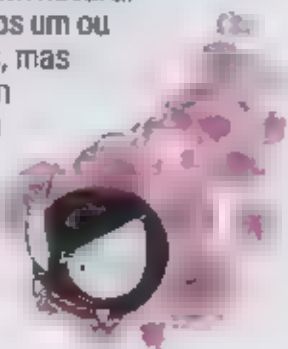




Nº92 GASTLY

TIPO: FANTASMA / VENENO

A maioria dos tipos de Pokémon tem uma vantagem natural contra pelo menos um ou dois outros tipos, mas nenhum Pokémon possui vantagem contra tipos Fantasma e Veneno como Gastly e Haunter.



O ataque Dream Eater de Haunter faz serviço duplo, colocando um adversário para dormir ao mesmo tempo em que suga sua energia.

Nº93 HAUNTER

TIPO: FANTASMA / VENENO



Nº94 GENGAR

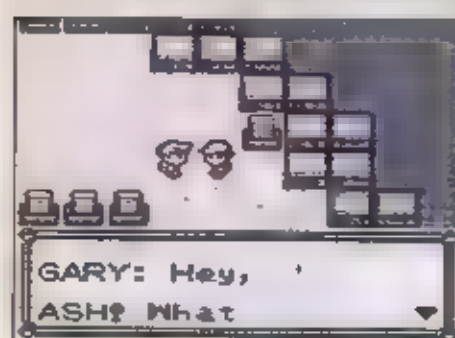
TIPO: FANTASMA / VENENO

Tanto Gastly quanto Haunter podem ser achados e capturados em campo aberto, mas Gengar só pode ser obtido ao se treinar Haunter até que ele evolua.

Gary Fantasmagórico

Gary está enfiando o nariz em seus negócios mais uma vez, mas agora ele tem alguns Pokémon bem poderosos para o ajudar. Ele tem cinco Pokémon para essa batalha, incluindo um Pidgeotto de nível 25, um Gyarados de nível 23, um Growlithe de nível 22, um Kadabra de nível 20 e o Pokémon que ele escolheu no início do jogo.

Mesmo que você vença o duelo, será apenas uma questão de tempo antes que Gary o desafie novamente, portanto esteja sempre alerta.



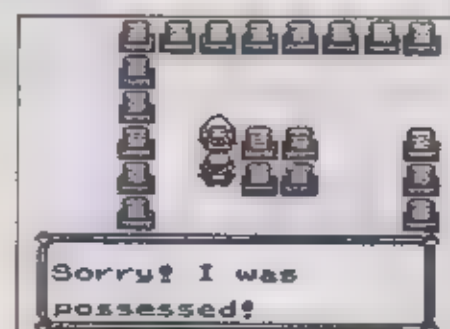
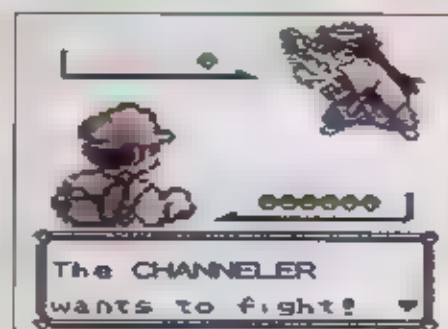
Nº104 CUBONE

TIPO: SOLO

Cubone usa os ossos de outros Pokémon para contruir armas e armaduras. Ele usa porretes e bumerangues com eficiência devastadora.

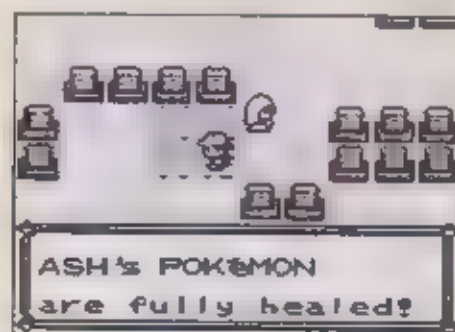
Mudando Canais

A Torre Pokémon é habitada por um grupo de pessoas que se auto-denominam Channelers (Canalizadores). Esse povo misterioso está possuído por uma estranha força, e a única maneira de tirá-los do feitiço é derrotá-los em duelo. A maioria dos Channelers tem um Gastly ou dois sob seu comando, então prepare-se para os ataques Confuse Ray deles. Não há cura para Confusão (Confusion), mas ficar trocando de um Pokémon para outro parece ajudar a fazer o efeito passar.



Vida e Luz

A líder dos Channelers escapou do poder negro que a retinha e criou uma zona de cura no quinto andar da torre. Entre nessa área para recuperar totalmente o vigor e energia de seus Pokémon. Você pode usar essa zona quantas vezes quiser.



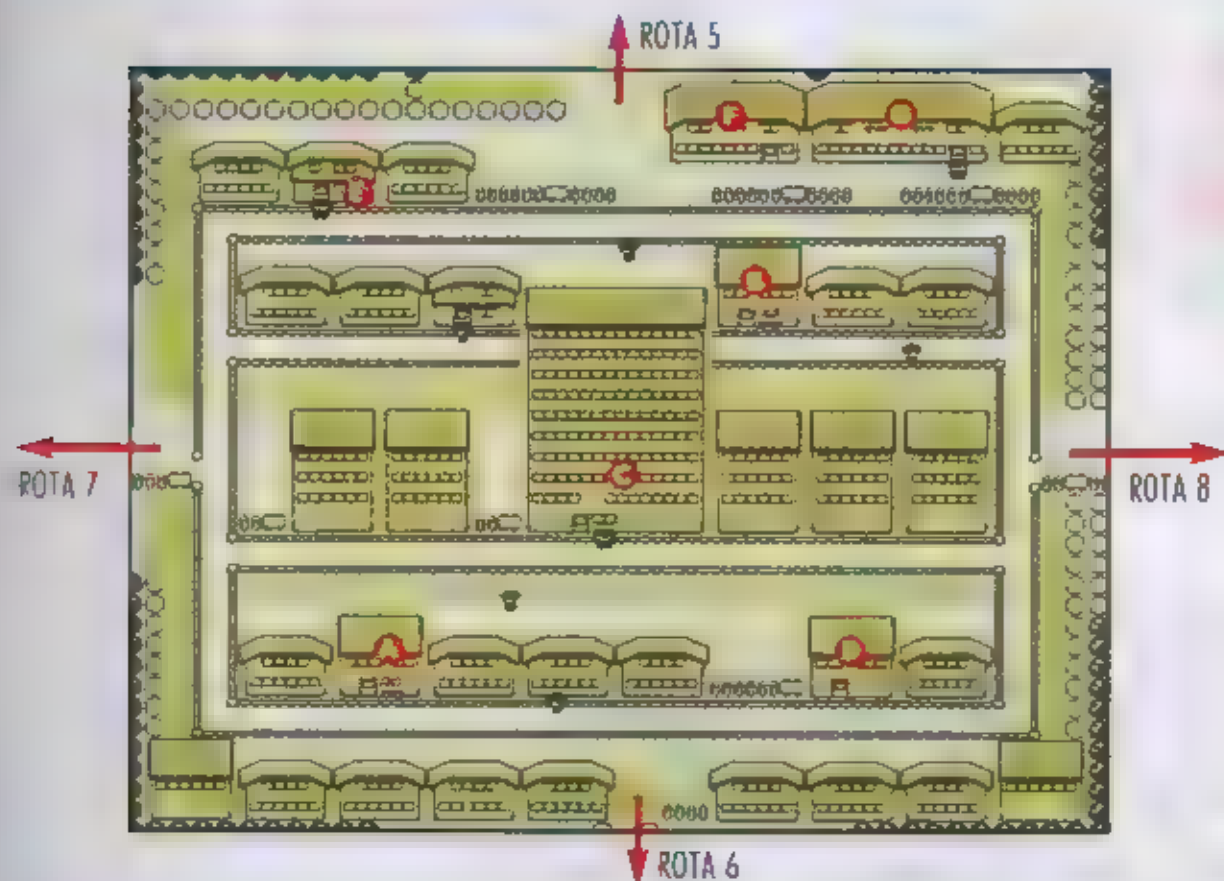
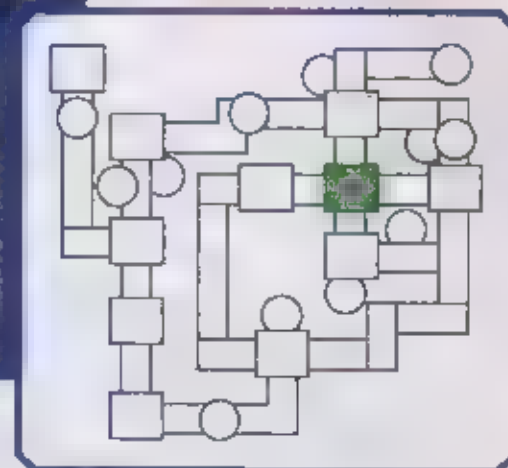
Fuji e a Flauta

Agora que tem a Silph Scope, você pode identificar o fantasma que está causando todo esse problema. Ele está esperando perto das escadas que levam ao sétimo andar da torre. Depois de colocá-lo para dormir, siga para o próximo andar, aonde três membros da Equipe Rocket estão esperando. A Equipe Rocket ouviu falar dos distúrbios na Torre Pokémon e seus agentes vieram tentar tirar vantagem desse caos. Depois de despachá-los, você poderá finalmente encontrar-se com o velho Fuji. Ele estará tão grato por sua ajuda que o recompensará com a Poké Flauta. Uma nota dessa flauta acorda qualquer Pokémon dorminhoco.



CIDADE SAFFRON

A Silph Co. está fornecendo tecnologia avançada a Equipe Rocket, isso pode significar encrenha para o mundo inteiro. Sorte sua que o segurança da sede da empresa não está muito preocupado com invasores. Na verdade, parece que ele quer que você entre. Ele poderia estar atraindo você para uma armadilha ou esperando realmente que você ajude quem quer que esteja lá dentro. Só existe uma maneira de descobrir!



A Pokémon Center

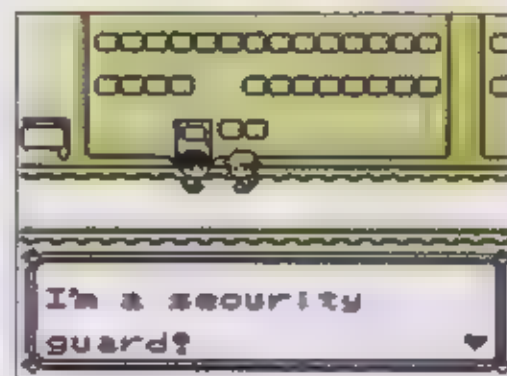
B Pokémon Mart

POKÉMON MART

BOLA GRANDE	600
HIPER POÇÃO	1.500
REPELENTE MÁXIMO	700
CORDA DE FUGA	550
CURA TOTAL	600
REVIVER	1.500

C Missão: Improvável

Se a Silph Co. está fornecendo tecnologia avançada a Equipe Rocket, isso pode significar encrenha para o mundo inteiro. Sorte sua que o segurança da sede da empresa não está muito preocupado com invasores. Na verdade, parece que ele quer que você entre. Ele poderia estar atraindo você para uma armadilha ou esperando realmente que você ajude quem quer que esteja lá dentro. Só existe uma maneira de descobrir!



D Mr. Psychic

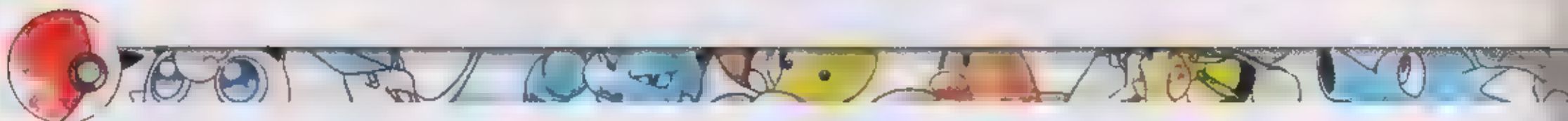
O assim chamado Mr. Psychic afirma que pode ler a mente de qualquer um que passe por sua porta. Ele diz que se você o visitar, ele descobrirá em qual Máquina Técnica você está pensando e lhe dará de presente. Vá em frente, experimente. Você não estava pensando na TM 29? Bem... talvez seja por isso que ele foi chutado da Rede Psíquica Amigável. Mas você recebeu uma TM de graça, então ele não pode se de todo ruim!



E Pequena Imitadora

A garotinha que vive aqui adora imitar outras pessoas. Ela repete tudo o que você diz, e você não conseguirá ter uma conversa normal com ela a menos que lhe traga uma Poké Doll. Se você não tiver uma, volte para a Loja de Departamentos Celadon e compre uma. Dê-a para Copycat para receber uma TM 31 em troca. Talvez agora ela se sinta menos envergonhada e possa relacionar-se normalmente com as pessoas!





F Lei Marcial

Saffron City não tem apenas uma, mas duas academias. Uma é a Academia Pokémon normal que você encontra na maioria das cidades, enquanto que a outra é uma academia especial que aceita apenas Pokémon do tipo Combate e seus treinadores. O líder da academia é um treinador conhecido como Karate Master. Derrote-o e aos outros treinadores para



receber um Pokémon como símbolo da estima deles. Você poderá escolher entre um Hitmonlee e um Hitmonchan. Como diz o velho ditado: escolha com sabedoria, gafanhoto!

Nº106 HITMONLEE

TIPO: COMBATE

Hitmonlee usará primeiro sua habilidade Meditate para aumentar seu poder de ataque. Depois prosseguirá com um de seus muitos chutes. Hitmonlee depende unicamente de seus pés em combate.



Nº107 HITMONCHAN

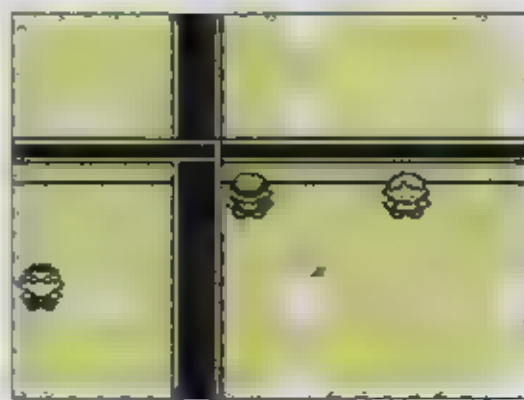
TIPO: COMBATE

Hitmonchan, por outro lado, usa apenas seus punhos em combate. Hitmonchan pode mover-se tão rapidamente que suas mãos parecem ser meras manchas no ar.



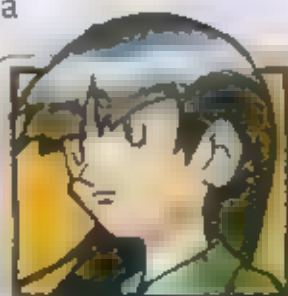
G Labirinto de Teleporte

A Academia da Cidade Saffron é feita de uma série de pequenas salas conectadas não apenas por portas e corredores, mas por ladrilhos de teleporte. Pise no ladrilho na entrada da Academia para se teleportar para a primeira sala. Você verá quatro ladrilhos de teleporte arrumados em um quadrado. Pise no ladrilho que está acima ou abaixo de você para se teleportar à próxima sala. Em cada nova sala, pise no ladrilho que está acima ou abaixo de você, e não o da direita ou da esquerda. Você acabará chegando na líder da Academia, Sabrina.



Olhe Nos Olhos Deles

Todas as salas da Academia da Cidade Saffron têm um treinador de Pokémon. Como você sabe, é possível evitar o combate ficando fora do campo de visão do treinador, mas nós não recomendamos isso nessa situação. Os inimigos que em breve você estará enfrentando são muito poderosos, e você precisará de toda a experiência em combate que conseguir. Esteja avisado que esses treinadores não lutarão com você depois que você derrotar Sabrina, portanto é melhor você treinar enquanto pode e deixar Sabrina para o final.



Líder da Academia: Sabrina

Com suas poderosas habilidades mentais, os Pokémon de tipo Psíquico de Sabrina causarão Confusão em seus Pokémon, fazendo com que eles machuquem a si próprios. Para evitar que isso aconteça, troque um Pokémon por outro assim que ele ficar Confuso. Derrote Sabrina para ganhar a TM 46 e a Insígnia do Pântano. A insígnia assegurará que qualquer de seus Pokémon de nível 70, ou menos, obedeçam você durante combate.



ADVERSÁRIOS

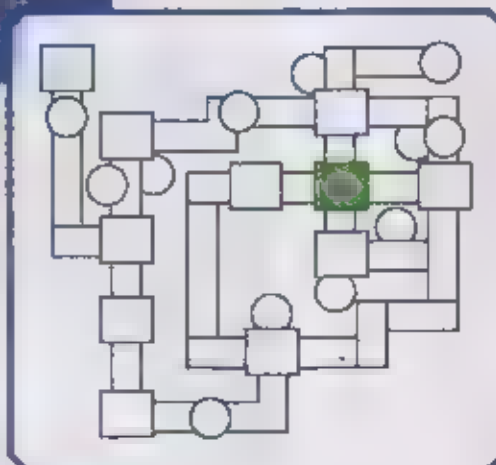
	KADABRA	NÍVEL 38
	MR. MIME	NÍVEL 37
	VENOMOTH	NÍVEL 38
	ALAKAZAM	NÍVEL 43

PRÊMIOS

	INSÍGNIA DO PÂNTANO
	TM 46

SILPH CO.

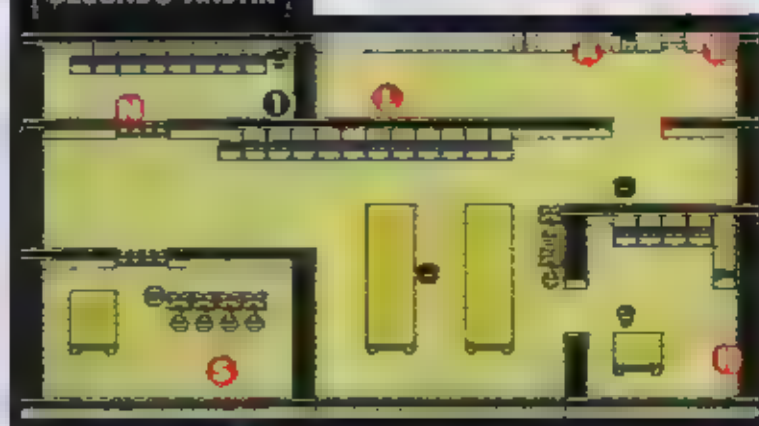
Descobriu-se que a Silph Co. está sendo forçada a produzir tecnologia avançada para a Equipe Rocket. Você deve chegar ao último andar e libertar o presidente da empresa das garras malignas de Giovanni. Se você eliminar Giovanni, o resto dos agentes da Equipe Rocket também serão eliminados, e você não terá que os derrotar individualmente. Tire vantagem dos itens espalhados pela empresa, e, se precisar curar seus Pokémon, procure uma mulher no canto inferior esquerdo do nono andar.



PRIMEIRO ANDAR



SEGUNDO ANDAR



TERCEIRO ANDAR



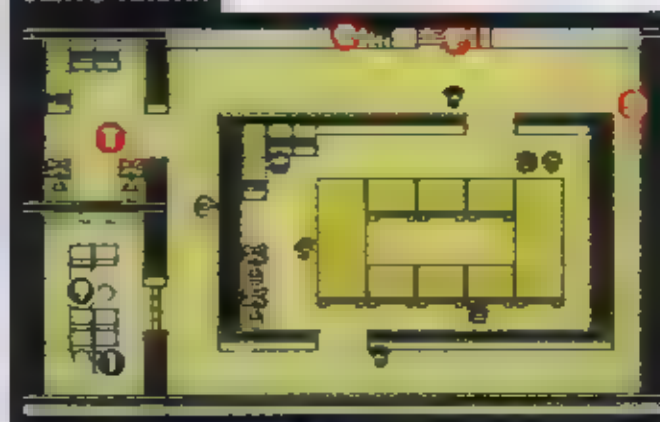
QUARTO ANDAR



QUINTO ANDAR



SEXTO ANDAR



ITENS

- 1 TM 36
- 2 HIPER POÇÃO
- 3 CORDA DE FUGA
- 4 REVIVER MÁXIMO
- 5 CURA TOTAL
- 6 TM 09
- 7 CARTÃO CHAVE
- 8 PROTEÍNA
- 9 AUMENTO DE HP
- 10 PONTARIA X
- 11 CÂLCIO
- 12 TM 03
- 13 TM 26
- 14 DOCE RARO
- 15 CARBOIDRATOS

Teleporte, Desvie, Pule

Se você precisar de experiência em combate, não hesite em procurar todos os agentes da Equipe Rocket e desafá-los em duelo. Todavia, se você quiser um fim rápido para essa situação, corra direto para as escadas do quinto andar e pegue o Cartão Chave que abrirá todas as portas eletrônicas do prédio. Agora vá para o terceiro andar e use o ladrilho de teleporte Y para chegar ao sétimo andar, e depois pise no ladrilho de teleporte Z para chegar ao corredor do lado de fora do escritório do presidente.





SÉTIMO ANDAR



OITAVO ANDAR



NONO ANDAR



DÉCIMO ANDAR



DÉCIMO-PRIMEIRO ANDAR



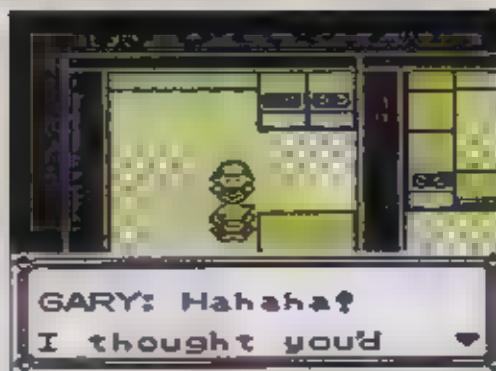
Nº131 LAPRAS

TIPO: ÁGUA / GELO

Lapras é usado às vezes como "montaria" aquática para transportar passageiros por pequenas distâncias. Sua movimentação suave é bem adequada para essa tarefa.

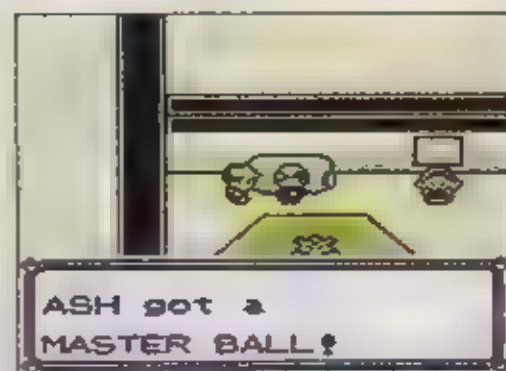
Vigia da Corporação

Gary tem espionado você por um bom tempo, observando seus movimentos e esperando a oportunidade de pular em cima de você quando menos esperar. O encontro de vocês na Torre Pokémon não foi coincidência, nem esse confronto. Os Pokémon dele estão mais poderosos do que nunca e provavelmente ele trará um Pidgeot, um Growlithe e um Alakazam, entre outros. Você pode apostar que todos eles estão entre os níveis 35 e 40. Mesmo se você derrotar Gary, ele o ignorará e resmungará algo a respeito do Elite Four, um grupo de membros de alto escalão da Liga Pokémon. Uma coisa é certa: se você sentir o cheiro dele daqui a 100 anos, ainda será cedo demais! Depois que Gary der no pé, fale com o empregado da Silph Co. que está por perto. Ele estará tão agradecido que lhe dará um Lapras como recompensa por seu heroísmo.



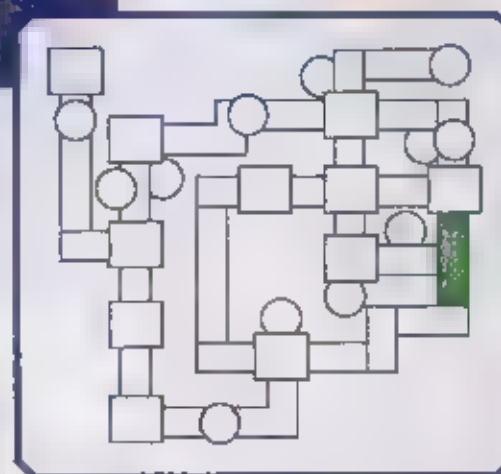
Prêmio Presidencial

Depois de se dar mal na Cidade Celadon, Giovanni mudou sua base para a Cidade Saffron. O azar dele é que você chegou a tempo de atrapalhar seu novo esquema. Derrote o Nidorino, Rhyhorn, Kangaskhan e Nidoqueen de Giovanni para libertar o presidente da Silph Co. e receber a infalível Master Bola como recompensa.



ROTA 12

Você libertou a Cidade Saffron do mais recente esquema doentio da Equipe Rocket, e provavelmente esteja precisando de algumas férias. Ouvimos dizer que a pesca é boa ao Sul da Cidade Lavender. Então pegue sua Velha Vara e se prepare para atogar algumas minhocas. Enquanto estiver fazendo isso, pegue a Poké Flauta também. Você não poderá evitar completamente os duelos contra Pokémon nessa viagem, mas as coisas serão muito menos difíceis.



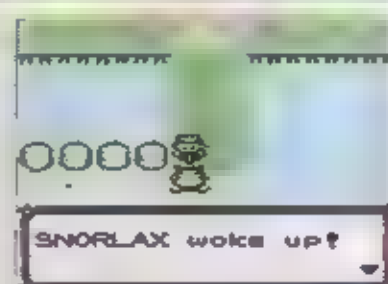
ITENS

- 1 TM 16
- 2 FERRO

ODDISH	POUCOS	NENHUM
PIDGEY	MUITOS	MUITOS
VENONAT	POUCOS	NENHUM
GLOOM	POUCOS	NENHUM
BELLSPROUT	NENHUM	POUCOS
WEEPINBELL	NENHUM	POUCOS

Doce Música

A Poké Flauta tem o poder de acordar um Pokémon adormecido, dentro ou fora de combate. Toque uma melodia doce para atrair esse Snorlax para fora de seu inconveniente local de repouso. Ele não ficará muito contente com o despertador, mas se ele atacar, você pode capturá-lo. Com o caminho livre, continue ao Sul até a Rota 13.



Nº 17 PIDGEOTTO

TIPO: NORMAL / VOADOR
Você pode obter um Pidgeotto capturando-o em campo aberto ou aumentando a experiência de um Pidgey até o nível 18.



Nº 44 GLOOM

TIPO: GRAMA / VENENO

Como a maioria dos Pokémon do tipo Grama, Gloom mal pode se mover, mas não precisa mover seus membros para lançar um ataque.



Nº 70 WEEPINBELL

TIPO: GRAMA / VENENO

Weepinbell pode usar sua habilidade Growth para aumentar o poder de seus ataques especiais, como o Poison Powder.



Nº 45 VILEPLUME

TIPO: GRAMA / VENENO

Gloom e Vileplume não precisam se mover para atacar, portanto paralizá-los não afetará sua habilidade de lutar.

Nº 18 PIDGEOT

TIPO: NORMAL / VOADOR

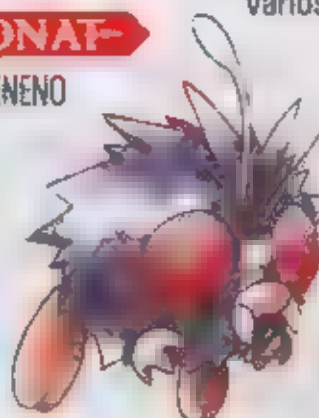
Pokémon do tipo Voador como Pidgeot são inimigos naturais de tipo Inseto como Venonat.



Nº 48 VENONAT

TIPO: INSETO / VENENO

Venonat faz sua casa nos galhos das árvores e é atraído por luzes brilhantes, especialmente à noite.



Nº 91 VICTREEBEL

TIPO: GRAMA / VENENO

O ataque Wrap de Victreebel não apenas pode deixar um adversário imóvel como também pode dar vários golpes em sequência.



Nº 143 SNORLAX

TIPO: NORMAL

Snorlax gosta de dormir mais do que qualquer outra coisa, e geralmente deita no primeiro lugar disponível.





ROTA 13

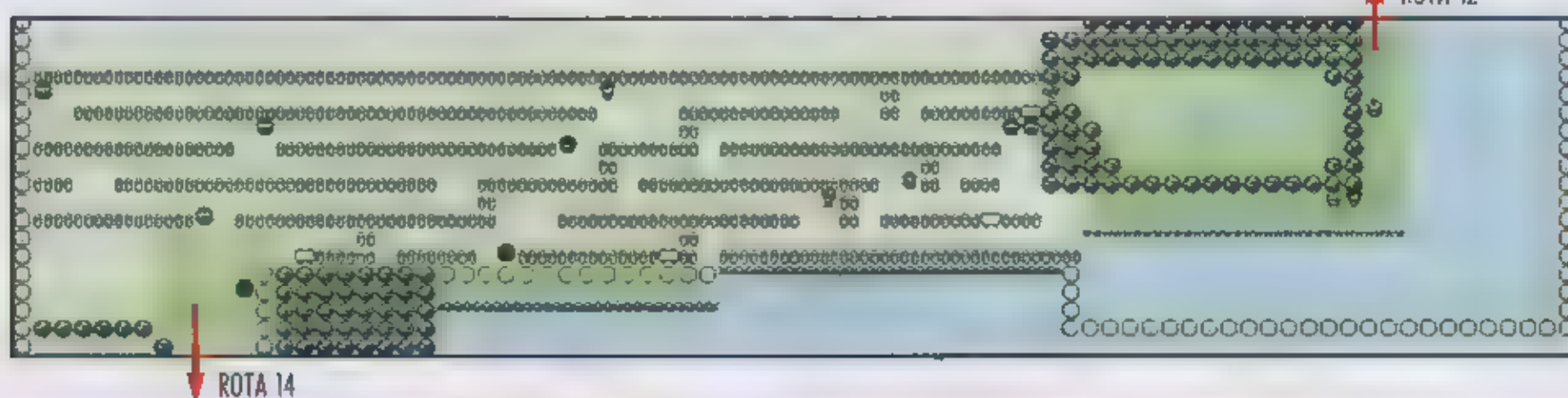
ODDISH	POUCOS	NENHUM
PIDGEY	POUCOS	POUCOS
VENONAT	POUCOS	POUCOS
DITTO	POUCOS	POUCOS
GLOOM	POUCOS	NENHUM
BELLSPROUT	NENHUM	POUCOS
WEEPINBELL	NENHUM	POUCOS

A Rota 13 parece mais um labirinto do que uma estrada, mas é um lugar agradável para passear e curtir as belas paisagens. Se não fosse por todos os treinadores de Pokémon esperando para duelar, ela seria até relaxante. É... o trabalho de um treinador não acaba nunca!

Nº132 DITTO

TIPO: NORMAL

Ditto tem a impressionante habilidade de copiar a forma e os poderes de seu adversário.



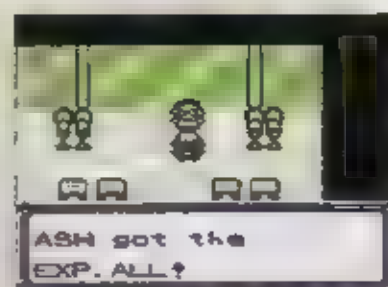
ROTAS 14 E 15

ODDISH	POUCOS	NENHUM
PIDGEY	POUCOS	POUCOS
DITTO	POUCOS	POUCOS
VENONAT	POUCOS	POUCOS
GLOOM	POUCOS	NENHUM
PIDGEOTTO	POUCOS	POUCOS
BELLSPROUT	NENHUM	POUCOS
WEEPINBELL	NENHUM	POUCOS

As Rotas 14 e 15 oferecem ainda mais oportunidades de duelar contra treinadores rivais e de pegar Pokémon selvagens. Depois de cansar disso, siga para Oeste em direção à Cidade Fuchsia para visitar a Zona de Safari, aonde você encontrará alguns dos Pokémon mais raros que existem.

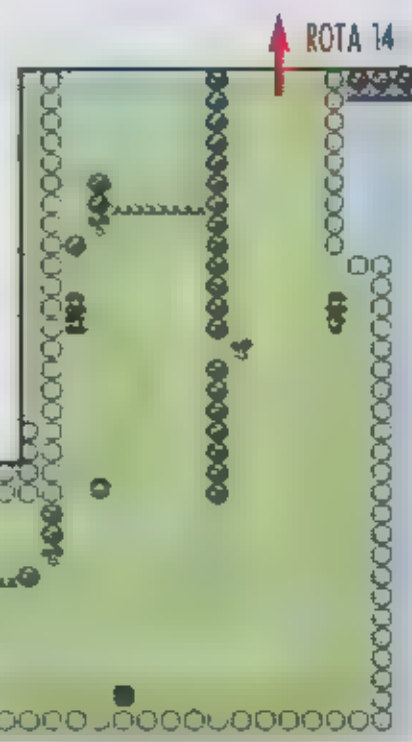
Compartilhe a Experiência

Fale com o assistente do Professor Carvalho na estação de observação entre a Rota 15 e a Cidade Fuchsia. Se você tiver pego 50 Pokémon diferentes, ele lhe dará o item Exp. All, que permite que você divida pontos de experiência com Pokémon que não participam de um combate.



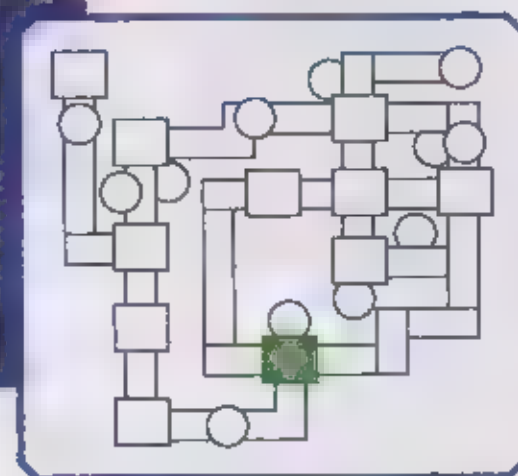
ITENS

1 TM 20



CIDADE FUCHSIA

Depois de derrotar o líder da Liga Pokémon, você pode visitar a Cidade Fuchsia, a primeira cidade da região de Kanto. Você pode encontrar muitos Pokémon e itens aqui. A cidade é conhecida por ser o lar de muitos Pokémon raros e poderosos. Você pode encontrar muitos Pokémon e itens aqui. A cidade é conhecida por ser o lar de muitos Pokémon raros e poderosos.

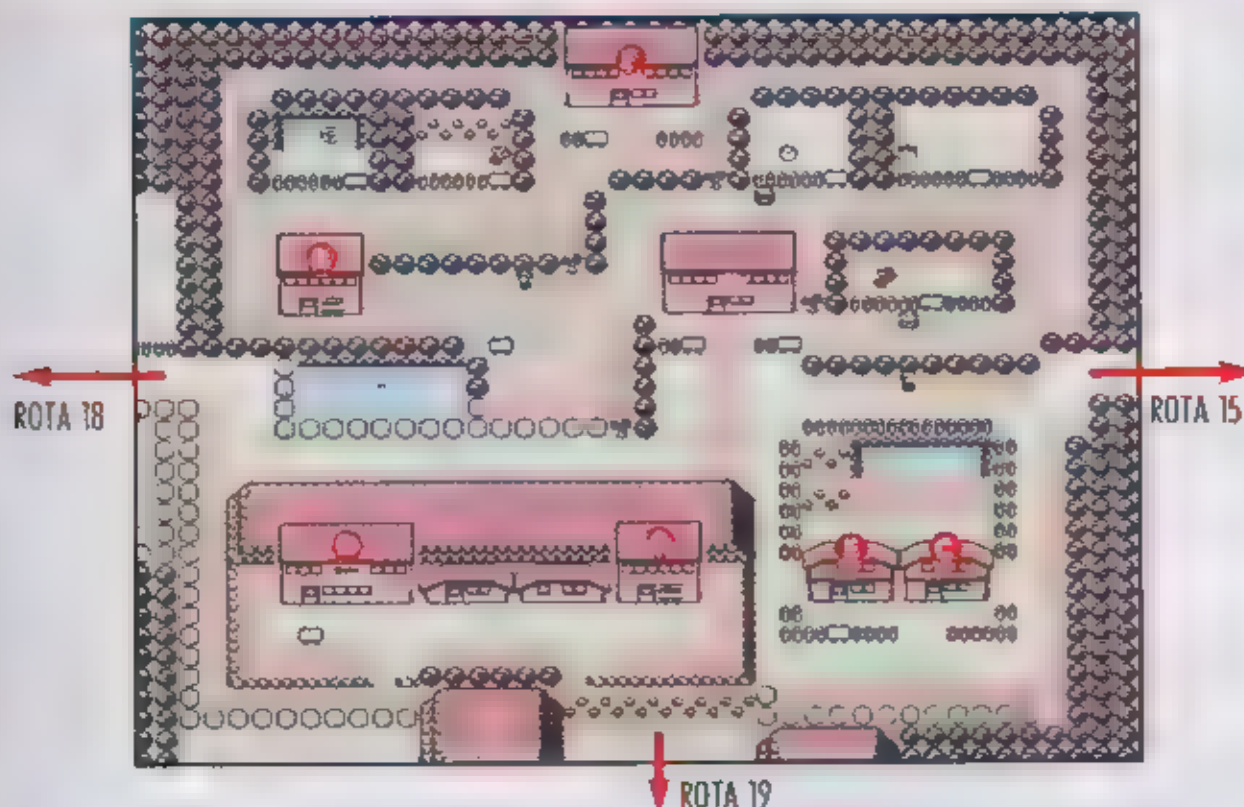


A Pokémon Center

B Pokémon Mart

POKÉMON MART

ULTRA BOLA	1.200
BOLA GRANDE	600
SUPER POÇÃO	700
REVIVER	1.500
CURA TOTAL	600
SUPER REPELENTE	500



C Criação de Peixes

O irmão mais velho do Guru da Pescaria tem uma criação de peixes aqui na cidade. Fale com ele para receber a Vara Boa (Good Rod). Você pode jogar uma linha no lago dele e ver o que acontece.

D Banguela

O zelador da Zona de Safari perdeu os dentes, e ninguém consegue entender uma palavra do que ele está dizendo. Os caninos dele provavelmente estão em algum lugar da Zona de Safari. Encontre-os e devolva para o zelador para receber uma HM 04, a qual você pode usar para ensinar a habilidade Strength para um Pokémon conseguir mover grandes objetos.



E Pesadelo Ninja

A Academia da Cidade Fuchsia é quartel-general de treinadores Pokémon que também seguem as disciplinas ninja. O regime de treinamento deles é focado nas técnicas do tipo Veneno e Sono.

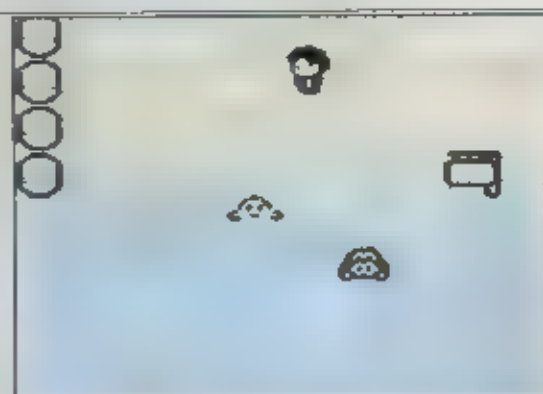
F Em um Safari

A Zona de Safari é um parque de diversões para treinadores Pokémon. Treinadores autorizados como você ganham Bolas Safari especiais e isca de Pokémon para capturar o máximo de Pokémon raros que conseguir dentro de um limite de tempo.



Apostas Secretas

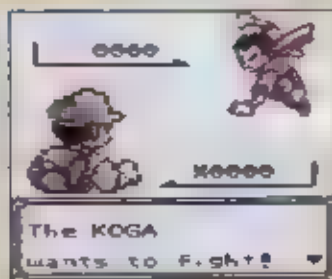
Encontre a Casa Secreta na Área 3 da Zona de Safari para ganhar uma HM 03. Essa Máquina Escondida pode ser usada para ensinar a um Pokémon aquático como Surfar. Um Pokémon Surfista pode levar você com segurança por qualquer braço de água. Com essa habilidade, você poderá finalmente visitar a Usina de Energia e falar com o velho do outro lado do lago na Cidade Celadon. Recomendamos que você visite a Usina de Energia antes de partir para Celadon.





Líder da Academia: KOGA

Koga é protegido por um labirinto de paredes invisíveis e uma tropa de treinadores estilo ninja. O próprio mestre ninja mandará dois Koffing, um Muk e um Weezing. Pokémon do tipo Psíquico ou Solo podem eliminar a poluição que eles soltam. Derrote esse grupo tóxico e receba a Insignia da Alma e a TM 06. A Insignia da Alma aumenta a Defesa de todos os seus Pokémon.



PRÊMIOS

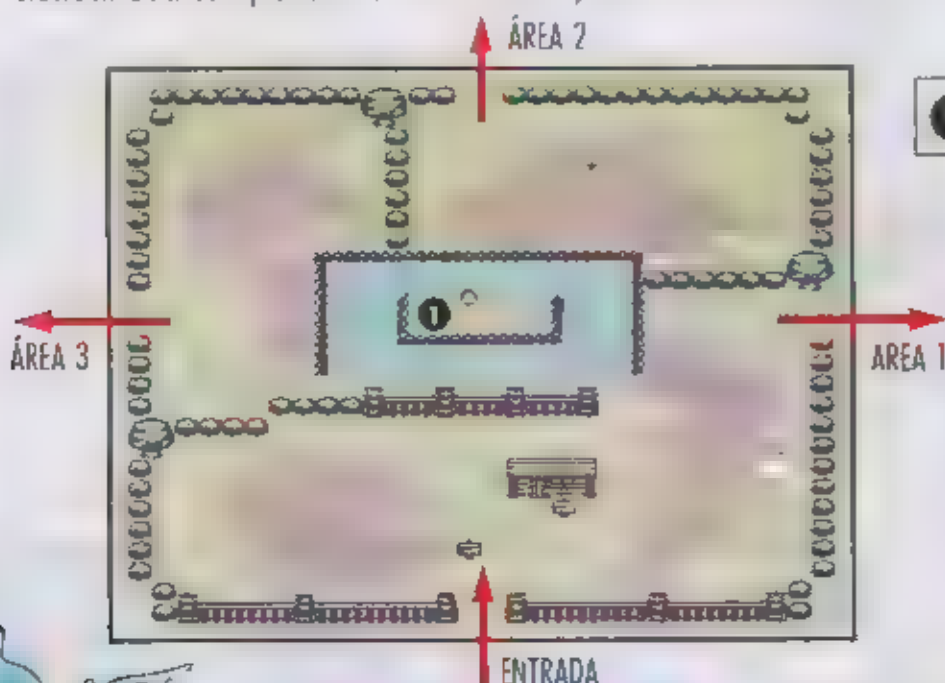
- INSÍGNIA DA ALMA
- TM 06

ADVERSÁRIOS

KOFFING	NÍVEL	37
MUK	NÍVEL	39
KOFFING	NÍVEL	37
WEEZING	NÍVEL	43

ZONA DE SAFARI

Fale com os atendentes no portão para receber 30 Bolas Safari. Para pegar os Pokémon selvagens que encontrar, jogue Bolas Safari neles. Jogar iscas e pedras às vezes ajuda. Quando acabar seu tempo ou as Bolas Safari, você voltará automaticamente para o portão.



ITENS

1 NUGGET



NIDORAN ♂	POUCOS	NENHUM
NIDORINO	POUCOS	POUCOS
NIDORAN ♀	NENHUM	POUCOS
NIDORINA	POUCOS	POUCOS
RHYHORN	POUCOS	POUCOS

VENONAT	POUCOS	POUCOS
EXEGGCUTE	POUCOS	POUCOS
PARASECT	POUCOS	POUCOS
SCYTH	POUCOS	NENHUM
PINSIR	NENHUM	POUCOS
CHANSEY	POUCOS	POUCOS



Nº29 NIDORAN♀

TIPO: VENENO

Os bigodes do Nidoran fêmea são menores do que os do macho, mas nem por isso menos venenosos.



Nº111 RHYHORN

TIPO: SOLO / PEDRA

Os ossos de Rhyhorn são mil vezes mais densos que os de um humano, dando a ele incrível força física e resistência.



Nº115 KANGASKHAN

TIPO: NORMAL

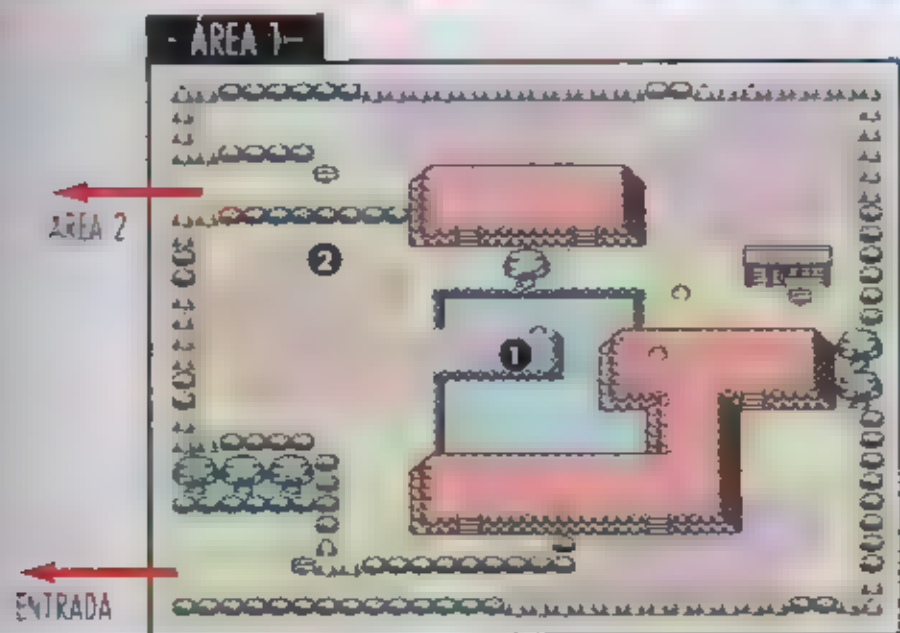
Usando sua bolsa estomacal, Kangaskhan carrega seu filhote para todo lugar, inclusive para a batalha. Ao contrário do que se possa pensar, isso deixa o combate mais perigoso.



Nº116 NIDQUEEN

TIPO: VENENO / SOLO

O pesado corpo de Nidoqueen é surpreendentemente ágil e seu ataque Tail Whip parece que vem do nada.



NIDORAN ♂	POUCOS POCOS
NIDORINO	POUCOS NENHUM
NIDORAN ♀	POUCOS POCOS
NIDORINA	NENHUM POCOS
DODUO	POUCOS POCOS
PARAS	POUCOS POCOS
PARASECT	POUCOS POCOS
EXEGGCUTE	POUCOS POCOS
KANGASKHAN	POUCOS POCOS
SCYTH	POUCOS NENHUM
PINSIR	NENHUM POCOS

Nº32 NIDORAN

TIPO: VENENO

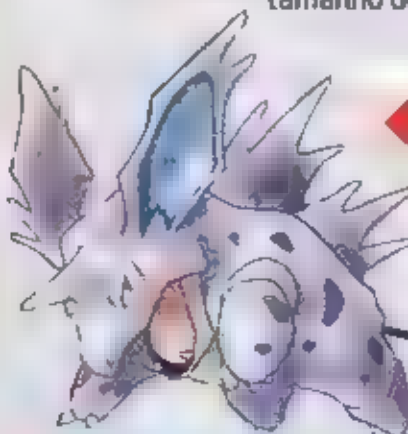
As grandes orelhas do Nidoran macho ficam rígidas quando ele pressente perigo. Você pode calcular o poder de seu veneno pelo tamanho de seus bigodes.



Nº33 NIDORINO

TIPO: VENENO

Nidorino ataca à menor provocação. Ele usa frequentemente Focus Energy primeiro para aumentar seu poder. Use essa pausa para atacar antes que ele o faça.



Nº34 NIDOKING

TIPO: VENENO / SOLO

Essa criatura é realmente o rei de todos. Ele usa sua poderosa cauda para capturar e esmagar sua presa indefesa.



Nº84 DODUG

TIPO: NORMAL / VOADOR

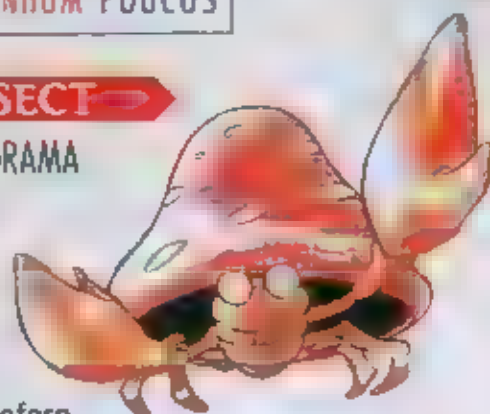
Embora esse Pokémon tenha algumas características do tipo voador, não pode realmente voar. Pode, entretanto, correr em alta velocidade.



Nº47 PARASECT

TIPO: INSETO / GRAMA

Parasect é na verdade uma estranha dupla de criaturas: um parasita parecido com um cogumelo e um hospedeiro parecido com um inseto. Parasect prefere seu ambiente úmido e escuro.



Nº49 VENOMOTH

TIPO: INSETO / VENENO

Venomoth tem pouca habilidade física, mas muitos ataques desabilitadores. É melhor que você tenha muito Antídoto e outros tipos de remédios.



Nº127 PINSIR

TIPO: INSETO

Pinsir, por outro lado, confia apenas em sua grande força e poderosas tenazes para acabar com seus inimigos.



Nº113 CHANSEY

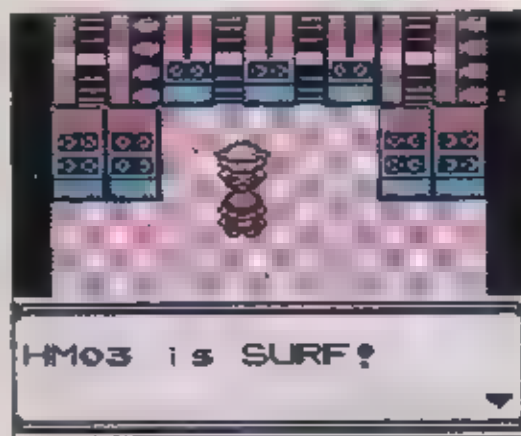
TIPO: NORMAL

Esse raro e tímido Pokémon é desejado não por suas técnicas de combate, mas por sua lendária habilidade em trazer felicidade a seu treinador.



Casa de Apostas Secreta

A Zona de Safari está comemorando seu sucesso com um torneio especial. Se você encontrar a Casa Secreta na Área 3, o atendente lá de dentro lhe dará uma HM03. A Área 3 está dividida na metade, e para chegar à casa você deve abrir caminho pela Área 2 e pegar a saída no canto inferior esquerdo. Você pode usar a água logo abaixo da Casa Secreta para testar sua recém adquirida habilidade Surf. Você também pode encontrar os Dentes de Ouro (Gold Teeth) do zelador na Área 3, logo à direita da Casa Secreta.

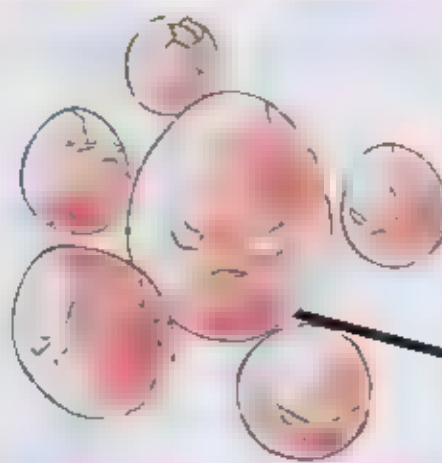




Nº102 EXEGGCUTE

TIPO: GRAMA / PSÍQUICO

Essas criaturas parecidas com ovos viajam em bandos, cercando e envolvendo rapidamente quaisquer intrusos em seu território. Você pode usar a Pedra da Folha para transformar Exeggcute no bípede Exeggutor.



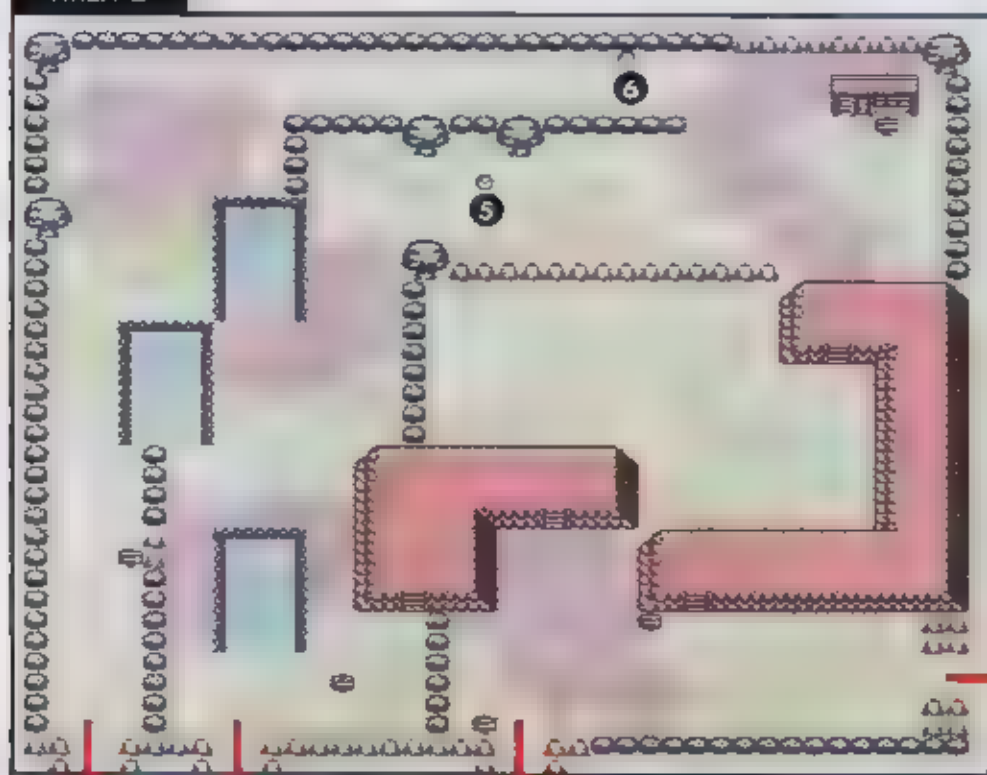
Nº103 EXEGGUTOR

TIPO: GRAMA / PSÍQUICO

As pernas de Exeggutor não servem quase para nada. Esse é um exemplo de que a evolução talvez não seja uma boa ideia!



ÁREA 2



ÁREA 1

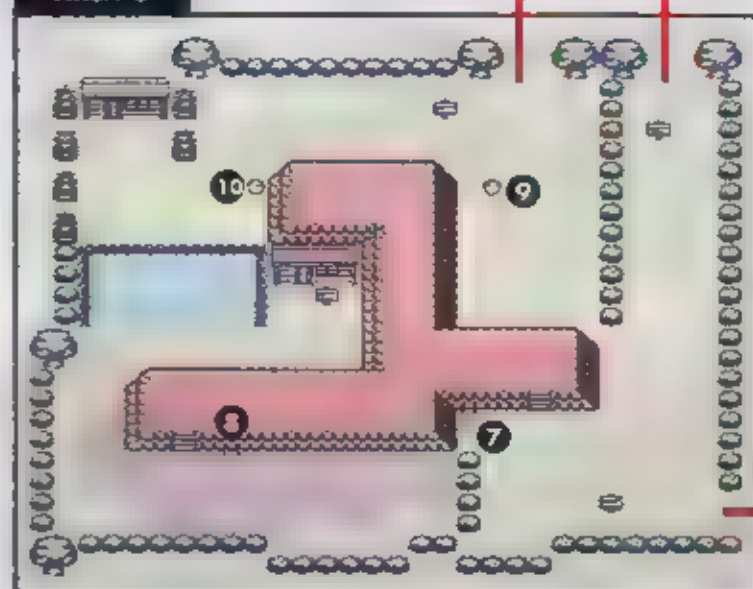
ÁREA 3 ÁREA 3 ENTRADA

ITENS

NIDORAN ♂	POUCOS NENHUM
NIDORINO	POUCOS POUCOS
NIDORAN ♀	NENHUM POUCOS
NIDORINA	POUCOS POUCOS
RHYHORN	POUCOS POUCOS
PARAS	POUCOS POUCOS
EXEGGCUTE	POUCOS POUCOS
VENOMOTH	POUCOS POUCOS
TAUROS	POUCOS POUCOS
CHANSEY	POUCOS POUCOS

1	TM 37
2	POÇÃO MÁXIMA
3	RESTAURAÇÃO TOTAL
4	CARBOIDRATOS
5	TM 40
6	PROTEÍNAS
7	REVIVER MÁXIMO
8	POÇÃO MÁXIMA
9	DENTES DE OURO
10	TM 32

ÁREA 3



ENTRADA

ÁREA 2

ÁREA 2

Nº123 SCYTHER

TIPO: INSETO / VOADOR

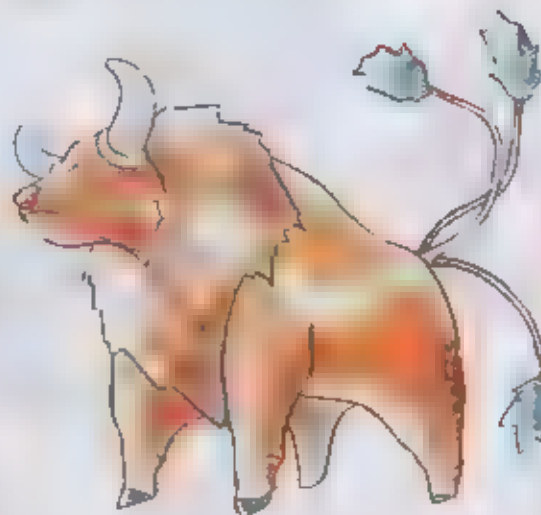
Esse Pokémon assustador parece ter muito em comum tanto com dinossauros quanto com insetos. As lâminas de suas asas fazem de seu ataque Slash algo aterrador.



Nº108 LICKITUNG

TIPO: NORMAL

Embora cômico em aparência, Lickitung pode ser extremamente formidável. Cuidado com seus ataques Wrap e Supersonic!



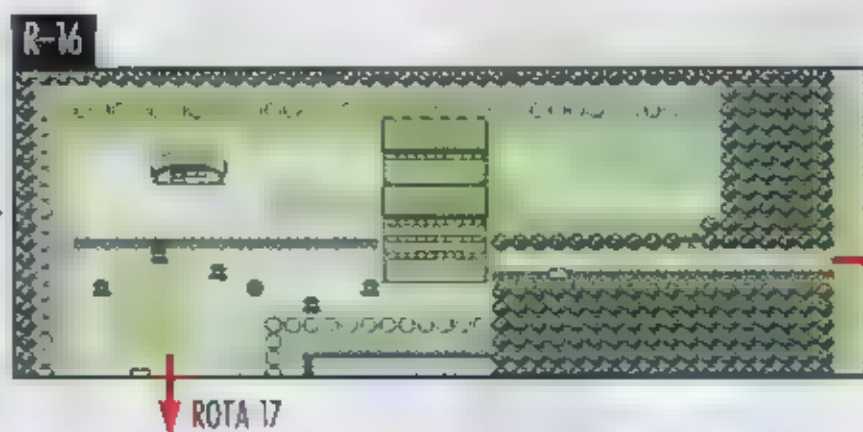
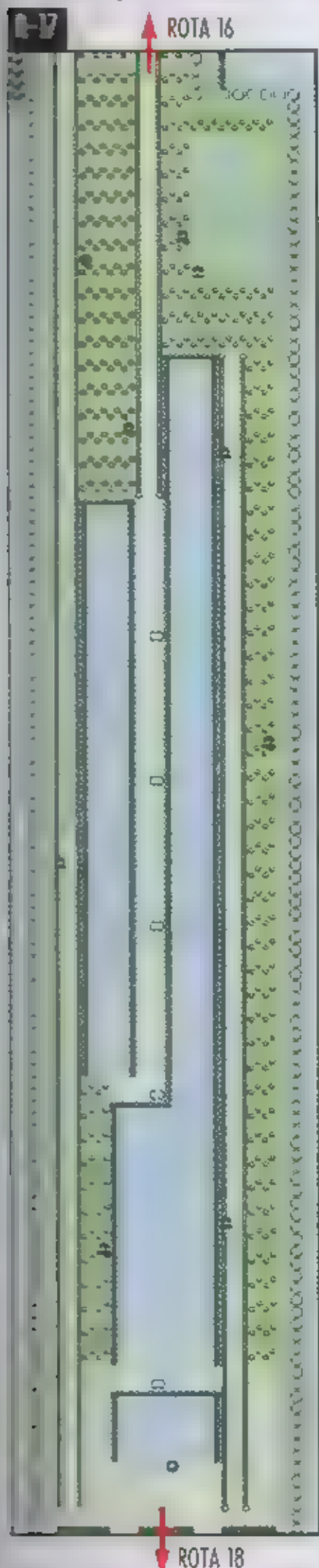
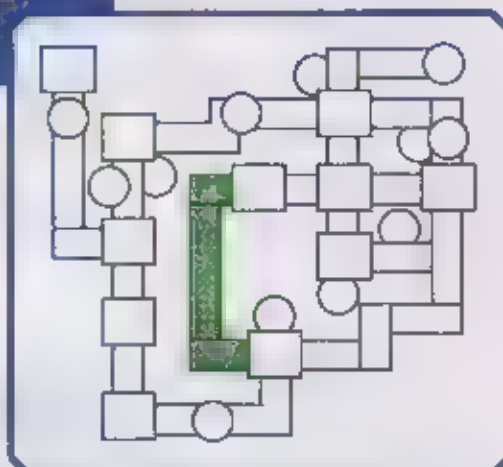
Nº128 TAUROS

TIPO: NORMAL

Dizer que Tauros é um touro em batalha não é exagero. Com seu furioso temperamento e personalidade forte, Tauros pode ser um problema até mesmo para um treinador habilidoso.

ROTAS 16, 17 E 18

Também conhecida como "Ciclovía", as Rotas 16, 17 e 18 são o local favorito de ciclistas e motociclistas em geral. Acontece que muitos desses entusiastas das duas rodas também são treinadores de Pokémon, e você deve abrir caminho pela longa ladeira até a Cidade Celadon. Dali, faça o caminho de volta até a Usina de Força.



SPEAROW	MUITOS MUITOS
RATTATA	POUCOS POUCOS
DODUO	POUCOS POUCOS
RATICATE	POUCOS POUCOS

SPEAROW	MUITOS MUITOS
RATTATA	POUCOS POUCOS
DODUO	POUCOS POUCOS
RATICATE	POUCOS POUCOS

CIDADE CELADON



Nº22 FEAROW

TIPO: NORMAL / VOADOR

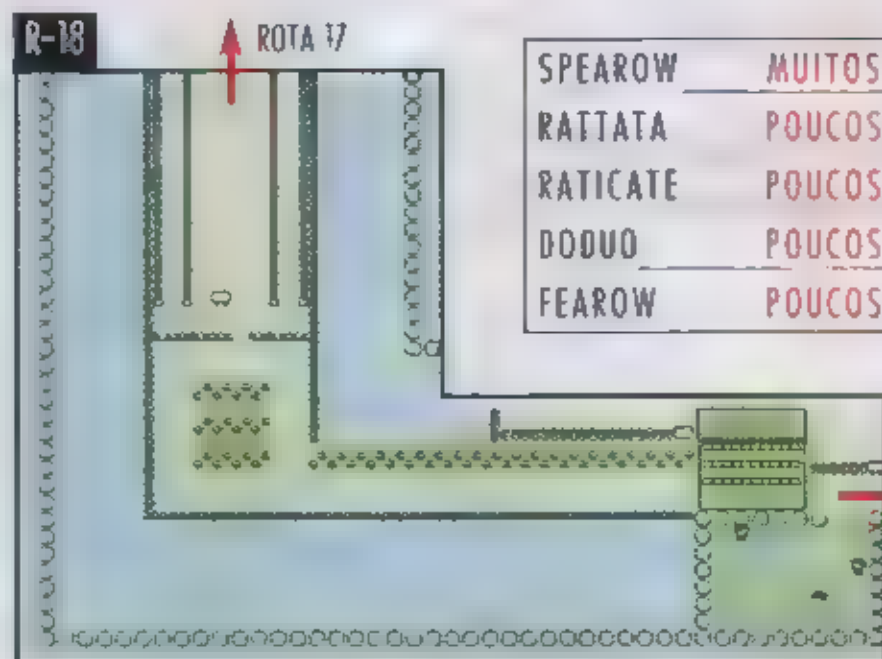
Com sua majestosa envergadura, Fearow pode planar por longos períodos. Em níveis mais elevados de experiência, ele pode usar a habilidade Mirror Move para duplicar um ataque inimigo.



Nº20 RATICATE

TIPO: NORMAL

Raticate usa seus longos bigodes para ajudar na navegação e para manter o equilíbrio. Perdê-los significaria uma grande perda de agilidade.



SPEAROW	MUITOS MUITOS
RATTATA	POUCOS POUCOS
RATICATE	POUCOS POUCOS
DODUO	POUCOS POUCOS
FEAROW	POUCOS POUCOS

CIDADE FUCHSIA

Levante Vão

No topo da Ciclovía, corte os arbustos à direita para entrar em um campo oculto. Passe pelo portão à esquerda e entre na casa para encontrar uma tímida treinadora de Pokémon. Em troca da promessa de manter segredo sobre seu esconderijo, ela lhe dará a HM 02, que pode ser usada para ensinar a habilidade Flying (Vôo). Você pode usar essa habilidade para viajar em poucos segundos para qualquer cidade que tenha visitado antes.





USINA DE ENERGIA

Da Cidade Celadon, volte através da Cidade Cereluan para a Rota 9. Vá para a beira do rio no canto Nordeste e use a habilidade Surf para mergulhar na água. Reme para o Sul até alcançar o banco de areia do lado de fora da Usina de Energia. Saia da água e entre na usina para procurar um Zapdos, um dos mais raros Pokémon de todos. Fique avisado de que alguns dos itens espalhados pelo chão da usina são na verdade Pokémon disfarçados.



ITENS

- 1 CARBOIDRATOS
- 2 TM 33
- 3 TM 25
- 4 DOCE RARO
- 5 AUMENTO DE HP



Nº145 ZAPDOS

TIPO: ELÉTRICO / VOADOR

Zapdos tem uma combinação única e poderosa das características dos tipos Elétrico e Voador. Aproxime-se por conta e risco próprios!



VOLTORB	POUCOS POCOS
MAGNEMITE	POUCOS POCOS
MAGNETON	POUCOS POCOS
PIKACHU	POUCOS POCOS
RAICHU	NENHUM POCOS
ELECTABUZZ	POUCOS NENHUM



Nº81 MAGNEMITE

TIPO: ELÉTRICO

Magnemite usa seus poderes elétricos para Paralisar e Confundir seu oponente antes de chocá-lo até a submissão.

Nº82 MAGNETON

TIPO: ELÉTRICO

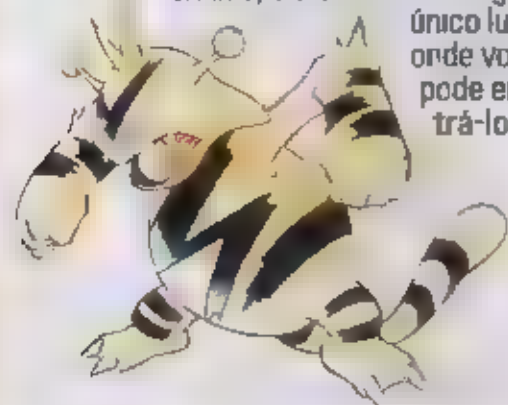
Esse Pokémon parecido com uma máquina é feito de três Magnemites colados. Eles são conhecidos por se tornarem mais agressivos durante a atividade com luz do sol.



Nº125 ELECTABUZZ

TIPO: ELÉTRICO

Como a maioria dos Pokémon de seu tipo, Electabuzz é atraído por fortes fontes de eletricidade, e a Usina de Energia é o único lugar onde você pode encontrá-lo.



Nº26 RAICHU

TIPO: ELÉTRICO

Raichu é mais poderoso do que Pikachu. Ele tem um potencial elétrico tão grande que tem que usar a própria cauda para evitar que eletrocute a si mesmo.



Golpeie e Pegue

Há um Zapdos esperando próximo da saída da Usina de Energia. Se você quiser, pode derrotá-lo para ganhar pontos de experiência, mas já que essa é a única vez que você verá um Zapdos, recomendamos que você tente capturá-lo. Esse Pokémon é extremamente difícil de pegar, mesmo quando sua energia está quase no fim; e se você não tiver uma Ultra Bola, nada feito. Colocar Zapdos para Dormir (Sleep) aumentará suas chances de pegá-lo.



ROTAS 19 E 20

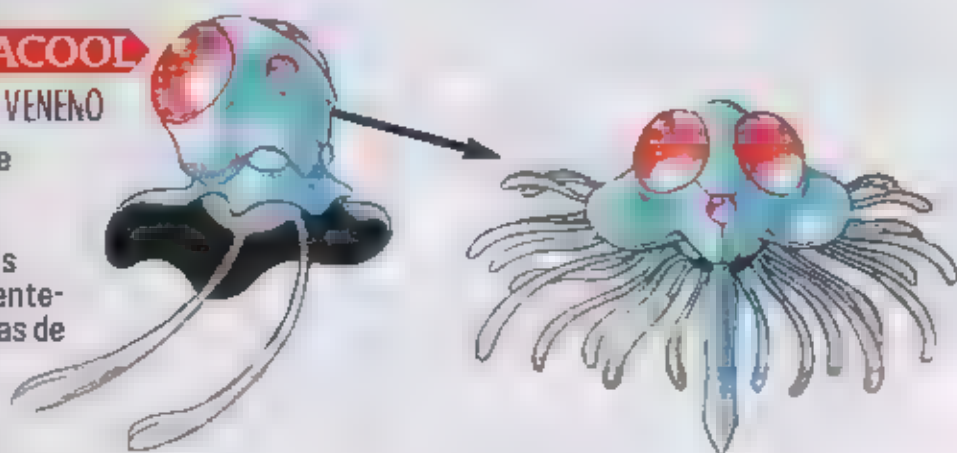
Antes era fantasia, agora é realidade. Cientistas da Ilha Cinnabar confirmaram que eles podem mesmo clonar Pokémon a partir de fósseis! Para chegar à Ilha Cinnabar, parta para o Sul do lado da Cidade Fuchsia, até a praia. Rume para o Sul e Oeste ao longo das Rotas 19 e 20 até chegar às costas ensolaradas da Ilha Seafoam. A pista marítima Norte está bloqueada, portanto siga o caminho pela caverna até o lado Sul da ilha. Mergulhe de novo e nade para Oeste até que a Cinnabar esteja à vista.



Nº73 TENTACOOOL

TIPO: ÁGUA / VENENO

Tentacool gosta de nadar em águas profundas e rasas. Começa a atacar peixes e outros Pokémon frequentemente. É muito venenoso e causa vítimas de envenenamento ácido.



Nº73 TENTACRUEL

TIPO: ÁGUA / VENENO

No nível 30, Tentacool evolui para Tentacruel, desenvolvendo no processo mais de uma dúzia de novos tentáculos pontiagudos.

CIDADE FUCHSIA



TENTACOOOL MUITOS MUITOS

ILHA SEAFOAM (ENTRADA)

ILHA SEAFOAM (SAÍDA)



ACHA-PEIXES

Diferentes Pokémon vivem em diferentes cursos d'água, e a lista abaixo mostra o que você pode pegar em vários locais. Lembre-se que quanto mais longe a vara, maiores as suas chances de pegar Pokémon mais poderosos.

ROTA 1, PALLET	CIDADE CELADON, RT 10
TENTACOOOL, POLIWAG	POLIWHIRL, SLOWPOKE
ROTA 2, VIRIDIAN	RT 12, RT 13, RT 17, RT 18
TENTACOOOL, POLIWAG	TENTACOOOL, KRABBY, GOLDEEN, MAGIKARP
ROTA 3, 22	ILHA CINNABAR, ILHA SEAFOAM
ROTA 4, 23	RT 19, RT 20, RT 21
ROTA 5, 24, RT 25	STARU, HORSEA, GOLDEEN, SHELLDER
ROTA 6, 26	CALABOUÇO DESCONHECIDO, RT 23
ROTA 7, 27	SLOWBRO, SEAKING, KINGLER, SEADRA
ROTA 8, 28	CIDADE FUCHSIA
ROTA 9, 29	SEAKING, KRABBY, GOLDEEN, MAGIKARP
ROTA 10, 30	

Nº60 POLIWAG

TIPO: ÁGUA

Com um par de recém adquiridas pernas e nenhum braço para proporcionar equilíbrio, Poliwag tem muita dificuldade para andar.

Nº61 POLIWHIRL

TIPO: ÁGUA

Diferentemente de Poliwag, Poliwhirl é completamente anfíbio. Ele usa várias técnicas mentais para aumentar o poder de seus ataques especiais.



Nº116 HORSEA

TIPO: ÁGUA

O gentil Horsea é melhor na defesa do que no ataque, mas mesmo assim não aguenta muito castigo.

Nº117 SEADRA

TIPO: ÁGUA

No nível 32, as asas aquáticas emplumadas de Horsea transformam-se nas pontiagudas barbatanas de Seadra, capazes de perfurar a pele de quase todos os adversários.

Nº62 POLIWRATH

TIPO: ÁGUA / COMBATE

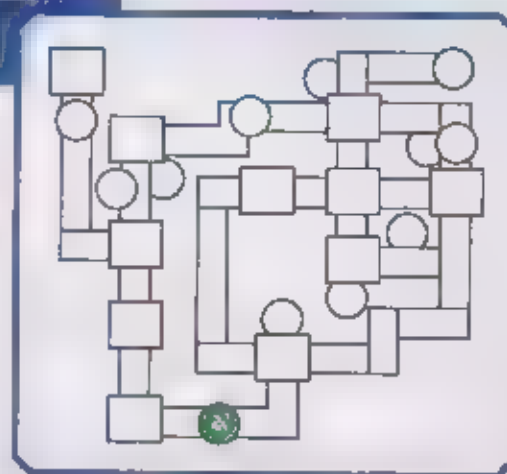
Poliwhirl ganha características de combate quando evolui para Poliwrath.



ILHA SEAFOAM

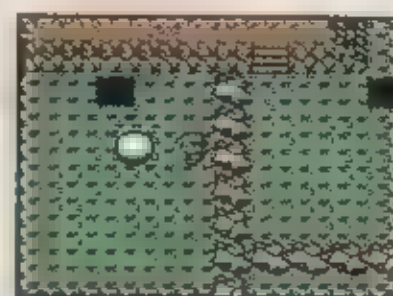
SEEL	POUCOS POUCOS
SLOWPOKE	POUCOS POUCOS
PSYDUCK	POUCOS POUCOS
GOLDUCK	POUCOS NENHUM
HORSEA	POUCOS NENHUM
KRABBY	NENHUM POUCOS
ZUBAT	POUCOS POUCOS
GOLBAT	POUCOS POUCOS
SHELLDER	POUCOS NENHUM
STARYU	NENHUM POUCOS

Use os mapas das páginas seguintes para achar o caminho na caverna da Ilha Seafoam. Se você sair da caverna antes de encontrar a saída sul, todos os enigmas voltarão a seu começo.



Rock & Roll

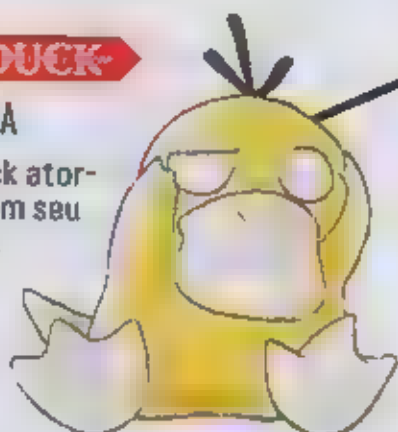
Ao descer por cada andar da caverna, use a habilidade Strength para empurar as rochas soltas para os fossos escuros. A ideia é usar as rochas para bloquear o rio no terceiro subsolo. Depois que a corrente estiver bloqueada, cruze para o lado direito do terceiro subsolo e suba a escada marcada com um "J" no mapa da página 55. Continue subindo as escadas até alcançar o primeiro pavimento e a saída sul. Se você não bloquear o rio antes, a corrente o levará para o quarto subsolo.



Nº54 PSYDUCK

TIPO: ÁGUA

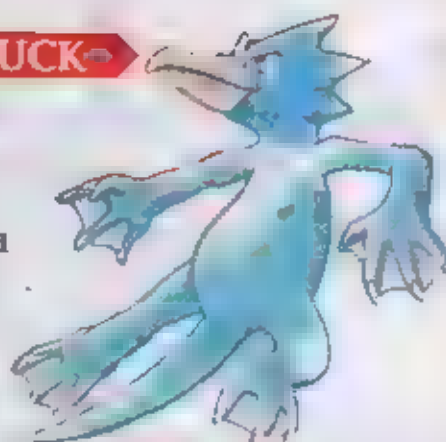
Primeiro, Psyduck atordoa sua presa com seu olhar lancinante, depois descarrega uma barreira de energia mental.



Nº55 GOLDUCK

TIPO: ÁGUA

Embora Psyduck possa ser um pouco desajeitado em terra firme, o ágil Golduck é um ótimo combatente dentro e fora d'água.



Nº118 GOLDEEN

TIPO: ÁGUA

As barbatanas e cauda de Goldeen têm a aparência de uma coroa, daí o apelido "A Rainha Aquática".



Nº129 MAGIKARP

TIPO: ÁGUA

É difícil de acreditar que Magikarp, que se parece com um peixe, transforma-se na grande serpente Gyarados.



Nº119 SEAKING

TIPO: ÁGUA

A habilidade de Seaking com seu chifre aumenta com o passar do tempo. Ele aprende o Horn Attack no nível 24 e depois o Horn Drill no nível 48.



Nº130 GYARADOS

TIPO: ÁGUA / VOADOR

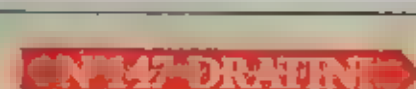
Poucos Pokémon evoluem de uma criatura de tipo simples para uma criatura de tipo duplo. Gyarados é um raro exemplo desse fenômeno.



Nº148 DRAGONAIR

TIPO: DRAGÃO

A maior parte das habilidades de Dragonair, como Wrap, Agility, Slam e Dragon Rage, tiram vantagem de seu corpo longo e sinuoso.



Nº147 DRATINI

TIPO: DRAGÃO

Dratini leva muito mais tempo para evoluir do que a maioria dos Pokémon. Ele deve atingir o nível 30 antes de mudar para Dragonair.

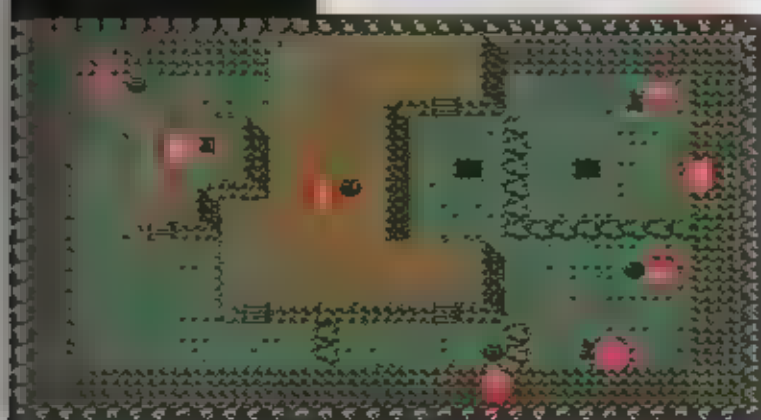


Nº149 DRAGONITE

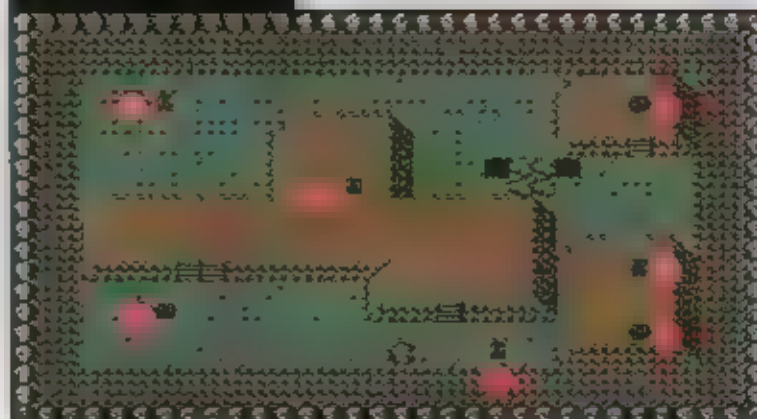
TIPO: DRAGÃO / VOADOR

É provável que muitos contos de fadas com dragões tenham sido inspirados pelo antigo ancestral dessa besta alada.

PRIMEIRO SUBSOLO



SEGUNDO SUBSOLO



STARYU	POUCOS	POUCOS
SHELLDER	POUCOS	POUCOS
HORSEA	POUCOS	NENHUM
KRABBY	NENHUM	POUCOS
KINGLER	NENHUM	POUCOS
SLOWPOKE	NENHUM	POUCOS
PSYDUCK	NENHUM	POUCOS
SEEL	POUCOS	POUCOS
DEWGONG	POUCOS	POUCOS
SEADRA	POUCOS	NENHUM

Nº99 KINGLER

TIPO: ÁGUA

Embora Kingler possa às vezes ser encontrado em lagos, ele prefere muito mais o alto-mar. Suas poderosas garras podem esmagar aço puro.

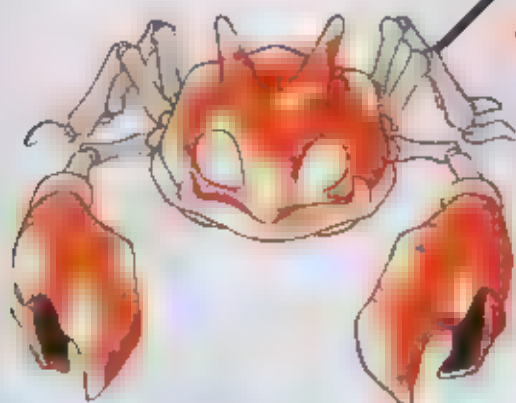


SEEL	POUCOS	POUCOS
SLOWPOKE	POUCOS	NENHUM
SLOWBRO	POUCOS	NENHUM
PSYDUCK	NENHUM	POUCOS
GOLDUCK	NENHUM	POUCOS
HORSEA	POUCOS	NENHUM
STARYU	POUCOS	POUCOS
SHELLDER	POUCOS	POUCOS
GOLBAT	POUCOS	POUCOS
KRABBY	NENHUM	POUCOS

Nº98 KRABBY

TIPO: ÁGUA

Krabby pode ser encontrado em quase todo curso d'água, no lago, usando suas garras para equilíbrio e proteção.



Nº120 STARYU

TIPO: ÁGUA / PSÍQUICO

Staryu não possui nenhum membro, mas seus poderes Psíquicos permitem que ele se mova. Ele usa Minimize para aumentar suas chances de escapar de um ataque.



Nº79 SLOWPOKE

TIPO: ÁGUA / PSÍQUICO

Tudo que diz respeito a Slowpoke é lento. Em média, leva cinco segundos para que qualquer tipo de percepção pessoal, inclusive dor, alcance seu cérebro.



Nº121 STARMIE

TIPO: ÁGUA / PSÍQUICO

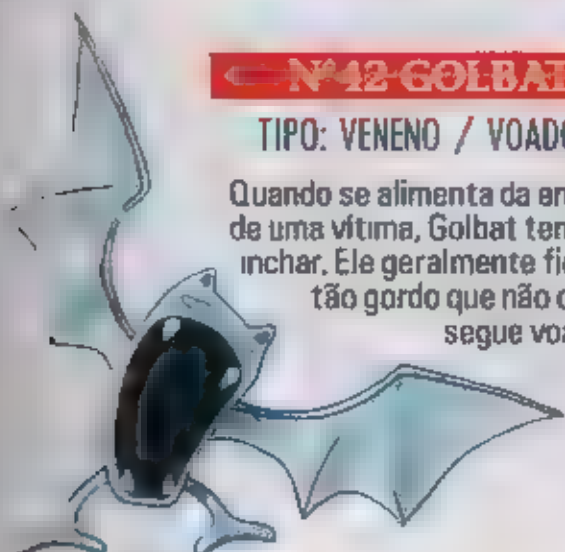
Use a Pedra da Água para transformar Staryu em Starmie. Starmie troca a mobilidade pelo tamanho, confiando mais em sua pele recortada para proteção.



Nº42 GOLBAT

TIPO: VENENO / VOADOR

Quando se alimenta da energia de uma vítima, Golbat tende a inchar. Ele geralmente fica tão gordo que não consegue voar.



Nº80 SLOWBRO

TIPO: ÁGUA / PSÍQUICO

É pouco provável que Slowbro ganhe um concurso de Q.I., e parece sobreviver por sorte e instinto. Ele é tão tapado que até os maiores parasitas passam desapercebidos.





TERCEIRO SUBSOLO



QUARTO SUBSOLO

QUARTO SUBSOLO



TERCEIRO SUBSOLO

SLOWPOKE	POUCOS	NENHUM
PSYDUCK	NENHUM	POUCOS
SEEL	POUCOS	POUCOS
DEWGONG	POUCOS	POUCOS
HORSEA	POUCOS	NENHUM
KRABBY	NENHUM	POUCOS
KINGLER	NENHUM	POUCOS
SHELLDER	POUCOS	NENHUM
STARYU	NENHUM	POUCOS
SEADRA	POUCOS	NENHUM

Nº87 DEWGONG

TIPO: ÁGUA / GELO

Use a habilidade Rest de Dewgong com cuidado. Se ele recuperar 100% de seu HP com essa habilidade, pulará duas rodadas.



HORSEA	POUCOS	NENHUM
KRABBY	NENHUM	POUCOS
SHELLDER	POUCOS	POUCOS
STARYU	NENHUM	POUCOS
SLOWPOKE	POUCOS	NENHUM
SLOWBRO	NENHUM	POUCOS
PSYDUCK	NENHUM	POUCOS
GOLDBUCK	NENHUM	POUCOS
SEEL	POUCOS	POUCOS
GOLBAT	POUCOS	POUCOS

Nº86 SEEL

TIPO: ÁGUA

O Aurora Beam do habitante do ártico, Seel, causa estrago duplo, com ferimentos e, às vezes, diminuindo o poder de ataque de um inimigo.



Nº90 SHELLDER

TIPO: ÁGUA

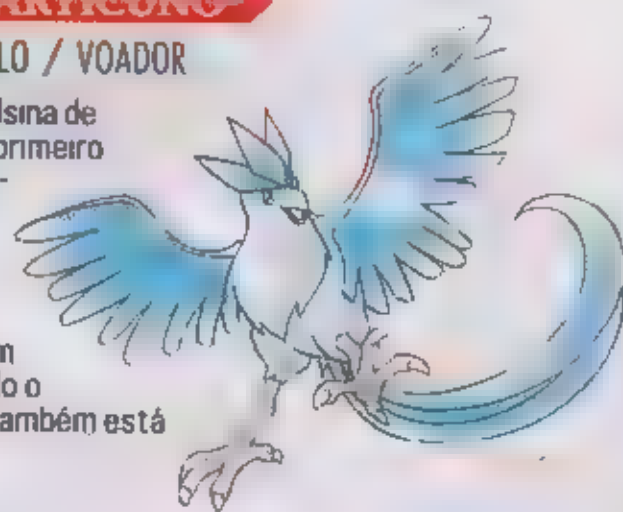
Shellder gosta de provocar seus inimigos durante o combate, pondo sua língua para fora e cuspido nos olhos deles entre os ataques.



Nº144 ARTICUNO

TIPO: GELO / VOADOR

O Zapdos na Usina de Energia era o primeiro dos três místicos Pokémon de tipo Voador que você pode encontrar, com Articuno sendo o segundo. Ele também está bem à vista.



Nº91 CLOYSTER

TIPO: ÁGUA / GELO

Cloyster é mais sério em combate do que Shellder, usando seu ataque Spike Cannon para atingir o alvo até cinco vezes seguidas.



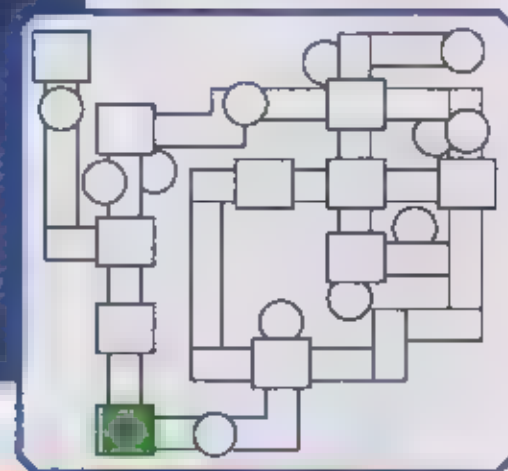
O Caçador de Barragens

Para chegar a Articuno, desça pelo terceiro pavimento e empurre uma rocha para cada um dos dois fossos do canto inferior esquerdo. Isso bloqueará o rio no andar de baixo e impedirá que você seja levado. Pegue a escada marcada com um "K" no mapa para descer. Use a habilidade Surf para entrar no rio à esquerda. Vá para o Norte até alcançar uma plataforma de pedra. Se você quiser capturar Articuno, recomendamos usar Ultra Bolas e ataques que causem Sono.



ILHA CINNABAR

Um dos maiores laboratórios Pokémon na Ilha Cinnabar foi destruído. Um vulcão entrou em erupção e a água de sua fumaça demolindo o laboratório. Agora, os cientistas estão trabalhando para a instalação de clonagem e bem segura.



A Pokémon Center

B Pokémon Mart

C Mansão Pokémon

O Pokémon construído geneticamente conhecido como Mewtwo foi criado nessas instalações.

D Academia Pokémon

A Academia está bem trancada. A chave para a porta da frente está em um prédio vizinho.

E Laboratório Pokémon

Dê seu fóssil e o Velho Âmbar (Old Amber) para os cientistas daqui. Saia do prédio e volte para receber exemplos vivos de Pokémon pré-históricos.

Nº88 GRIMER

TIPO: VENENO

Grimer foi criado por uma usina processadora de poluição. Ele consome lixo tóxico expelido pelas fábricas.



Nº89 MUK

TIPO: VENENO

O corpo de Muk é tão tóxico que até suas pegadas são venenosas.



Nº126 MAGMAR

TIPO: FOGO

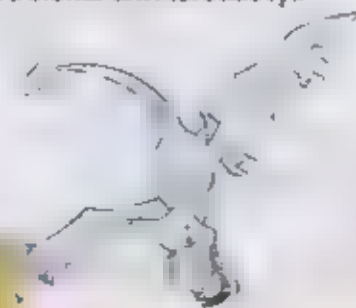
A pele de Magmar brilha constantemente com um fogo cor-de-laranja.



Nº142 AERODACTYL

TIPO: PEDRA / VOADOR

O Laboratório Pokémon pode usar o Velho Âmbar do Museu da Cidade Pewter para clonar um Aerodactyl.



POKÉMON MART

ULTRA BOLA	1.200
BOLA GRANDE	600
HIPER POÇÃO	1.500
REPELENTE MÁXIMO	700
CORDA DE FUGA	550
CURA TOTAL	600
REVIVER	1.500

Nº140 KABUTO

TIPO: PEDRA / ÁGUA



Visto de cima, esse Pokémon parecido com um besouro é sempre confundido com uma pedra de rio.

Nº141 KABUTOPS

TIPO: PEDRA / ÁGUA

No nível 55, Kabutops ganha o poderoso ataque Hydro Pump.



Nº138 OMANYTE

TIPO: PEDRA / ÁGUA



Esse Pokémon deve ter sido clonado pelo Laboratório Pokémon a partir do Fóssil Helix.

Nº139 OMASTAR

TIPO: PEDRA / ÁGUA

Os cientistas até agora têm poucos dados sobre esse Pokémon ressuscitado.



Líder da Academia:

BLAINE

ADVERSÁRIOS



GROWLITHE

NÍVEL 42



RAPIDASH

NÍVEL 42



PONYTA

NÍVEL 40



ARCANINE

NÍVEL 47

PRÊMIOS



INSÍGNIA VOLCANO



TM 38





MANSÃO POKÉMON

PRIMEIRO ANDAR



ENTRADA

TERCEIRO ANDAR



SUBSOLO

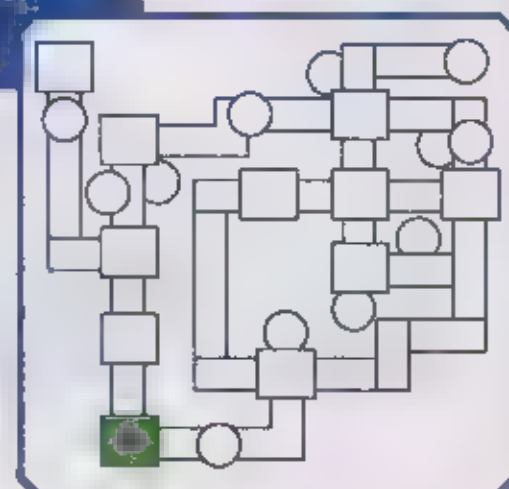


SEGUNDO ANDAR



A Chave Secreta que abre a Academia da Cidade Cinnabar está perdida no entulho. Procure itens e pistas dos Pokémon que escaparam.

KOFFING	MUITOS	POUCOS
WEEZING	POUCOS	POUCOS
GROWLITHE	POUCOS	NENHUM
GRIMER	POUCOS	MUITOS
VULPIX	NENHUM	POUCOS
MAGMAR	NENHUM	POUCOS
PONYTA	MUITOS	MUITOS



ITENS

- 1 CORDA DE FUGA
- 2 CARBOIDRATOS
- 3 CÁLCIO
- 4 FERRO
- 5 POÇÃO MÁXIMA
- 6 DOCE RARO
- 7 TM 22
- 8 RESTAURAÇÃO TOTAL
- 9 CHAVE SECRETA
- 10 TM 14

Salto de Fé

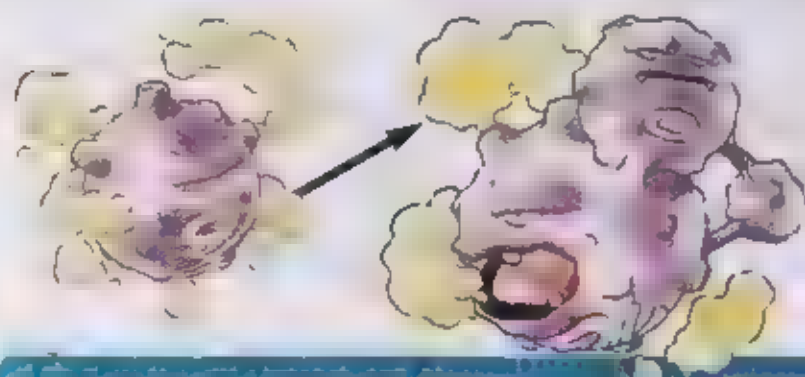
A Chave Secreta da academia local está no subsolo, mas você deve subir as escadas primeiro. Enquanto explora, acione as alavancas das estátuas para abrir as portas eletrônicas. Vá até o terceiro andar e pule pela abertura no canto inferior direito. Você cairá no subsolo. Derrote o treinador que lá está para abrir outra porta. Siga o corredor para encontrar a chave.



Nº109 KOFFING

TIPO: VENENO

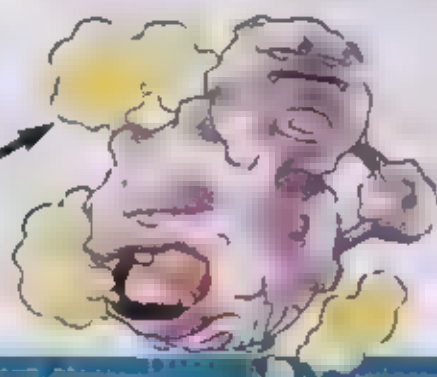
Koffing armazena gases venenosos em seu corpo e é conhecido por explodir sem avisar.



Nº110 WEEZING

TIPO: VENENO

Com grande parte de seu corpo feito de líquido ao invés de gás, Weezing é muito mais denso e pesado que Koffing.



Nº77 PONYTA

TIPO: FOGO

Os cascos desse flamejante Pokémon são mais duros que diamante.



Nº78 RAPIDASH

TIPO: FOGO

A grande velocidade de Rapidash permite que ele atinja vários inimigos de uma só vez.

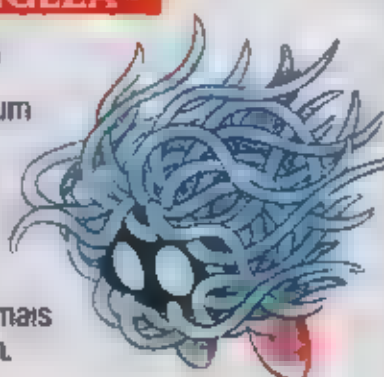


Depois de derrotar Blaine, Surfe para o Norte até a Cidade Pallet, e depois volte para a Cidade Viridian. A Academia da Cidade Viridian foi reinaugurada recentemente, e o treinador principal lançou um novo desafio.

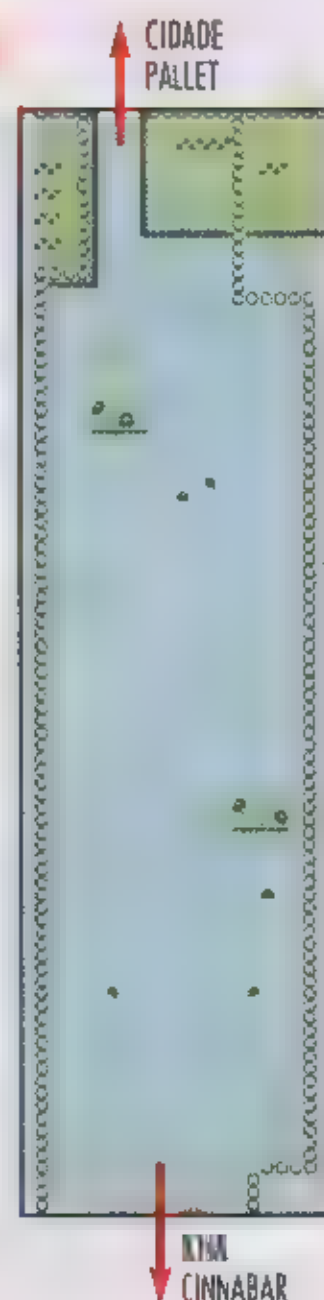
Nº114 TANGELA

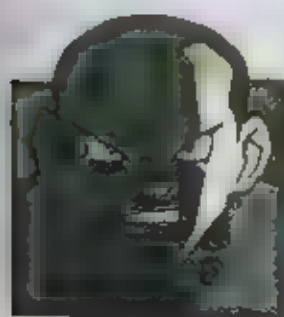
TIPO: GRAMA

Mais parecido com um prato ambulante de espaguete ou com um sheep dog de duas pernas e sem rabo, Tangela é um dos Pokémon mais tímidos que existem.



RATTATA	POUCOS	POUCOS
RATICATE	POUCOS	POUCOS
PIDGEY	POUCOS	POUCOS
PIDGEOTTO	POUCOS	POUCOS
TANGELA	POUCOS	POUCOS
TENTACOO	MUITOS	MUITOS





Líder da Academia: GIOVANNI

Depois de sua derrota na Cidade Saffron, Giovanni voltou para seu antigo emprego como líder da Academia da Cidade Viridian. Agora que ele desistiu do crime, dará a você de bom grado sua Insígnia da Terra - isto é, se você o superar em combate! A Insígnia da Terra fará com que todos os seus Pokémon lhe obedeçam.



ADVERSÁRIOS

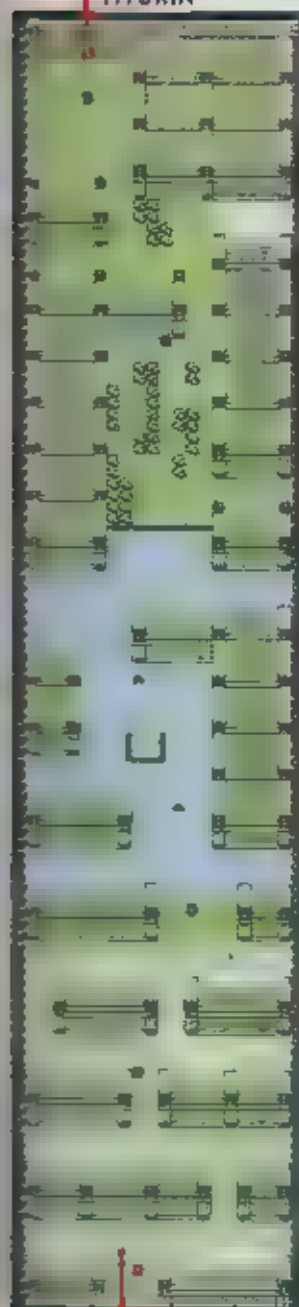
	RHYHORN	NÍVEL 45		NIDOKING	NÍVEL 45
	DUGTRIO	NÍVEL 42		RHYDON	NÍVEL 50
	NIDOQUEEN	NÍVEL 43			

PRÊMIOS

	INSÍGNIA DA TERRA
	TM 27

ROTAS 22 E 23

ESTRADA DA VITÓRIA



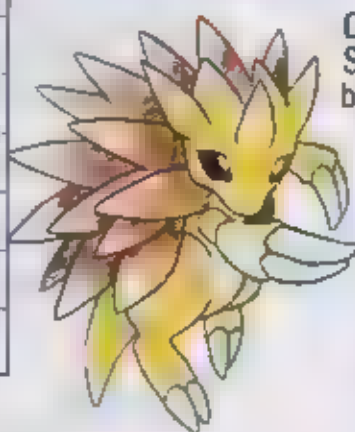
ROTA 22

Seu desafio final é provar sua habilidade como treinador derrotando a Elite Four da Liga Pokémon. Você não verá um Pokémon Center nem um Pokémon Mart durante um bom tempo, portanto pegue bastante itens antes de sair da Cidade Viridian. Saia da cidade e vá para Oeste, seguindo as Rotas 22 e 23 até os quartéis-generais da Liga Pokémon.

Nº28 SANDSLASH

TIPO: SOLO

EKANS	POUCOS NENHUM
DITTO	POUCOS POCOS
SPEAROW	POUCOS POCOS
FEAROW	POUCOS POCOS
ARBOK	POUCOS NENHUM
SANDSHREW	NENHUM POCOS
SANDSLASH	NENHUM POCOS

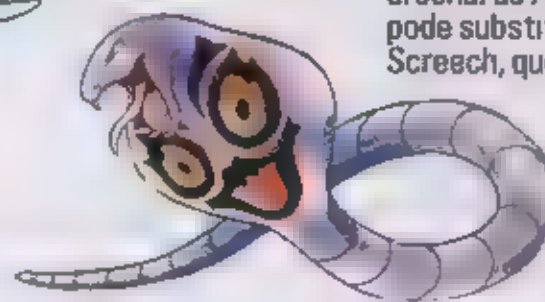


Quando ameaçado, Sandslash vira uma bolinha. Aí, ele rola pelo chão para atacar ou escapar.

Nº24 ARBOK

TIPO: VENENO

No nível 27, você pode adicionar a paralizante habilidade Glare ao arsenal de Arbok. No nível 36, você pode substituir Leer pela habilidade Screech, que diminui defesas.



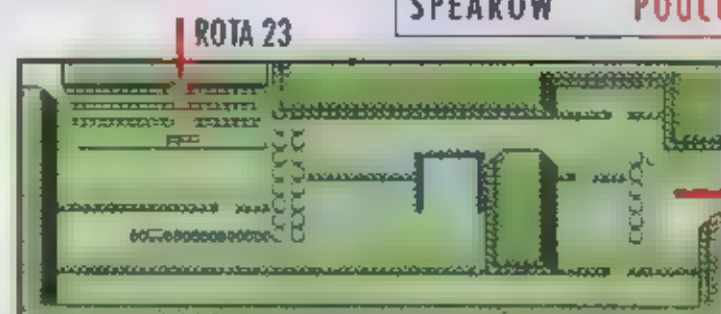
Tremor na Estrada

Você está partindo para desafiar os melhores da Liga Pokémon, então é claro que Gary não resistiria a enfrentá-lo mais uma vez. Você achou que ele havia aprendido a lição, mas no mínimo tem que admirar sua persistência. O mais novo time de combate dele inclui Pidgeot, Alakazam e Rhydon.



So you're going to POKÉMON LEAGUE!

RATTATA	MUITOS MUITOS
NIDORAN ♂	MUITOS POCOS
NIDORAN ♀	POUCOS MUITOS
SPEAROW	POUCOS POCOS



ROTA 23

CIDADE VIRIDIAN

ESTRADA DA VITÓRIA

Entre pela porta da frente da liga para chegar à caverna rochosa conhecida como Estrada da Vitória. O truque aqui é empurrar as rochas soltas para cima dos botões no chão a fim de abrir novos caminhos. Você deve abrir o caminho para a escada D do segundo andar. Isso leva à escada E, que por sua vez leva à saída.

PRIMEIRO ANDAR



ENTRADA

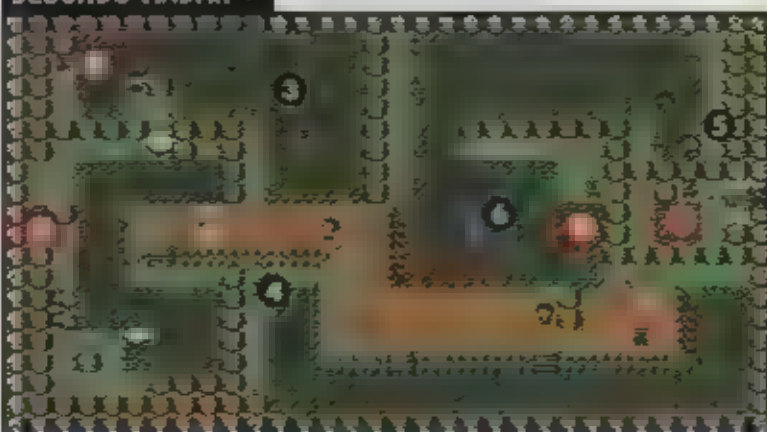
MACHOP	POUCOS POUÇOS
MACHOKE	POUCOS POUÇOS
GEODUDE	POUCOS POUÇOS
GRAVELER	POUCOS POUÇOS
ZUBAT	POUCOS POUÇOS
GOLBAT	POUCOS POUÇOS
ONIX	POUCOS POUÇOS
MAROWAK	POUCOS POUÇOS

MACHOP	POUCOS POUÇOS
MACHOKE	POUCOS POUÇOS
GEODUDE	POUCOS POUÇOS
GRAVELER	POUCOS POUÇOS
ZUBAT	POUCOS POUÇOS
GOLBAT	POUCOS POUÇOS
ONIX	POUCOS POUÇOS
VENOMOTH	POUCOS POUÇOS

TERCEIRO ANDAR



SEGUNDO ANDAR



Nº67 MACHOKE

TIPO: COMBATE

Machoke gosta de fisicultura mais do que Machop, mas sua vaidade pode interferir em seu treinamento de combate.

Nº68 MACHAMP

TIPO: COMBATE

Machoke deve ser trocado para outro Cartucho de Jogo para se transformar em Machamp. Ele ganha um par de braços extras nesse processo.

Nº105 MAROWAK

TIPO: SOLO

Seu habilidoso uso de ossos como bumerangues valeu a esse Pokémon o apelido de "Guarda-Ossos"

Nº146 MOLTRES

TIPO: FOGO / VOADOR

Moltres aparece tão raramente que as pessoas acham que ele é apenas um mito. Se avistado, ele desaparece em uma nuvem de fogo.

ITENS

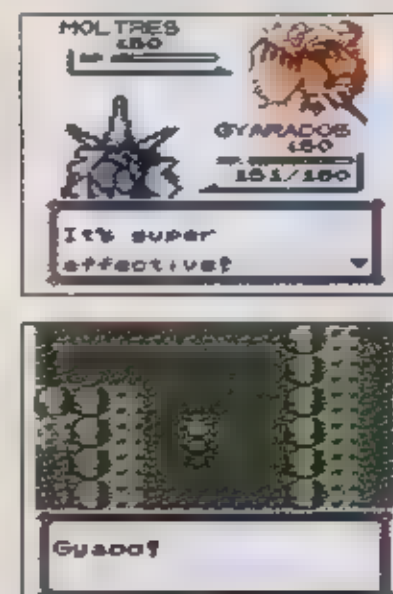
- 1 TM 43
- 2 DOCE RARO
- 3 GUARDA ESPECIAL
- 4 TM 05
- 5 TM 17
- 6 CURA TOTAL
- 7 TM 47
- 8 REVIVER MÁXIMO



MACHOP	POUCOS POUÇOS
MACHOKE	POUCOS POUÇOS
GEODUDE	POUCOS POUÇOS
GRAVELER	POUCOS POUÇOS
ZUBAT	POUCOS POUÇOS
GOLBAT	POUCOS POUÇOS
ONIX	POUCOS POUÇOS
MAROWAK	POUCOS POUÇOS

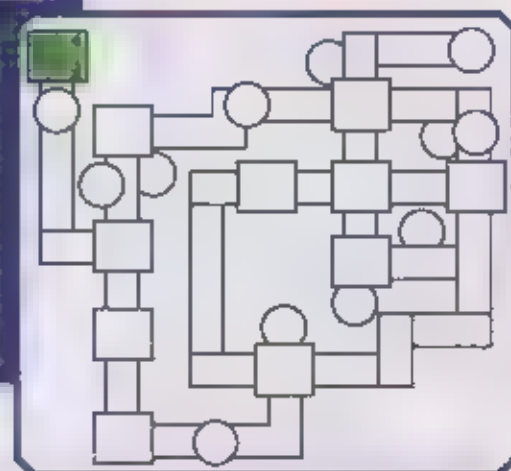
Tesouro Escondido

Como Zapdos e Articuno, Moltres aparece apenas uma vez durante o jogo, portanto essa é sua única oportunidade de capturá-lo ou derrotá-lo. Moltres está no segundo andar, mas para alcançá-lo, você deve primeiro subir até o terceiro andar e depois descer as escadas marcadas com um "C". O Moltres de tipo Fogo está no nível de experiência 50, portanto tenha isso em mente ao se preparar para o confronto.



PLANALTO INDIGO

Este Planalto Indigo é um lugar muito interessante de desvendar e com
muitos desafios para quem quiser. Ele tem uma variedade de Pokémon
e é o lugar perfeito para quem quer se desafiar. É o momento para o qual você
treinou. Boa Sorte!



A Pokémon Mart



POKÉMON MART

ULTRA BOLA	1.200
BOLA GRANDE	600
RESTAURAÇÃO TOTAL	3.000
POÇÃO MÁXIMA	2.500
CURA TOTAL	600
REVIVER	1.500
REPELENTE MÁXIMO	700

LORELEI



Seu primeiro duelo é com Lorelei, Senhora dos Pokémon Gelados. Pokémon de tipos Fogo, Combate e Pedra têm vantagem em combate contra o tipo Gelo. Muitos dos Pokémon dela também têm características do tipo Água, por isso tenha certeza de estar protegido contra esses poderes também.

ADVERSÁRIOS

DEWGONG	NÍVEL	54
CLOYSTER	NÍVEL	53
SLOWBRO	NÍVEL	54
JYNX	NÍVEL	56
LAPRAS	NÍVEL	56

BRUNO



Bruno é o segundo dos treinadores da Elite Four. Pokémon do tipo Combate são sua especialidade, mas ele também tem dois Onix para balancear seu esquadrão. Se você quiser ir para as cabeças, lembre-se que Pokémon dos tipos Voador e Psíquico são um páreo duro para o tipo Combate.

ADVERSÁRIOS

ONIX	NÍVEL	53
HITMONCHAN	NÍVEL	55
HITMONLEE	NÍVEL	55
ONIX	NÍVEL	56
MACHAMP	NÍVEL	58

AGATHA



Se é desafio o que você quer, Agatha é o que você procura. Talvez você se lembre que nenhum tipo de Pokémon possui vantagem em batalha contra o tipo Fantasma, e alguns ataques especiais nem sequer os afetam. Concentre-se em ataques do tipo água ou fogo.

ADVERSÁRIOS

GENGAR	NÍVEL	56
GOLBAT	NÍVEL	56
HAUNTER	NÍVEL	55
ARBOK	NÍVEL	58
GENGAR	NÍVEL	60

LANCE



Lance é o líder da Elite Four e o mais poderoso treinador da Liga Pokémon. Seus Pokémon de tipo Dragão são vulneráveis aos poderes dos tipos Gelo e Combate. Por outro lado, nenhum Pokémon consegue defender-se bem contra ataques do tipo Dragão, portanto tenha várias Poções à mão!



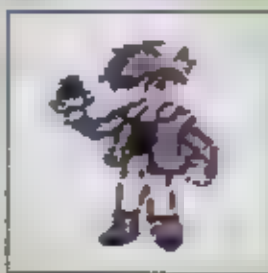
ADVERSÁRIOS

GYARADOS	NÍVEL	58
DRAGONAIR	NÍVEL	56
DRAGONAIR	NÍVEL	56
AERODACTYL	NÍVEL	60
DRAGONITE	NÍVEL	62



GARY

Gary derrotou a Elite Four antes mesmo de você pôr os pés na Estrada da Vitória, e agora você deve derrotá-lo para conseguir o título de Maior Treinador de Pokémon do Mundo. A primeira metade do time dele consiste de Pidgeot, Alakazam e Rhydon. A segunda metade difere de jogo para jogo, dependendo de qual Pokémon ele escolheu quando o jogo começou. Se seus Pokémon estiverem no nível 74 ou mais, você poderá derrotar os Pokémon de Gary com apenas dois ou três ataques em cada um, mas deve estar preparado para se defender dos ataques especiais dos Pokémon dele



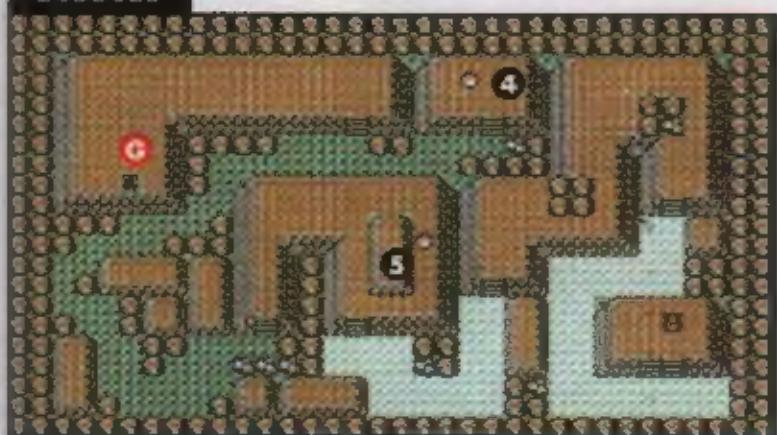
ADVERSÁRIOS

	PIDGEOT	NÍVEL	61		EXEGGUTOR	NÍVEL	61
	ALAKAZAM	NÍVEL	59		GYARADOS	NÍVEL	63
	RHYDON	NÍVEL	61		CHARIZARD	NÍVEL	65
(Escolheu Bulbasaur)				(Escolheu Charmender)			

SEGUNDO ANDAR



SUBSOLO



RHYDON	POUCOS POUCOS
MAROWAK	POUCOS POUCOS
ELECTRODE	POUCOS POUCOS
CHANSEY	POUCOS POUCOS
PARASECT	POUCOS POUCOS
RAICHU	POUCOS POUCOS
ARBOK	POUCOS NENHUM
DITTO	POUCOS POUCOS
SANDSLASH	NENHUM POUCOS

ITENS

- 1 AUMENTO DE PP
- 2 RESTAURAÇÃO TOTAL
- 3 ULTRA BOLA
- 4 REVIVER MÁXIMO
- 5 ULTRA BOLA

GOLBAT	POUCOS POUCOS
HYPNO	POUCOS POUCOS
MAGNETON	POUCOS POUCOS
DODRIO	POUCOS POUCOS
VENOMOTH	POUCOS POUCOS
KADABRA	POUCOS POUCOS
PARASECT	POUCOS POUCOS
RAICHU	POUCOS POUCOS
DITTO	POUCOS POUCOS
SANDSLASH	NENHUM POUCOS



Nº112 RHYDON

TIPO: SOLO / PEDRA

Rhydon vive no subsolo, aonde as temperaturas alcançam mais de 2.000 graus. Sua carcaça tipo pedra o protege da pressão e do calor extremo.

Nº101 ELECTRODE

TIPO: ELÉTRICO

Se você não conseguir encontrar um Electrode no Calabouço Desconhecido, procure na Usina de Energia ou na Ilha Cinnabar.



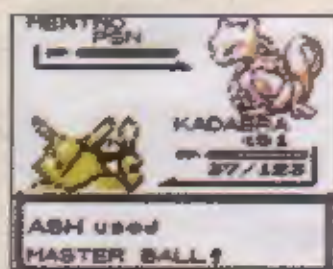
Nº97 HYPNO

TIPO: PSÍQUICO

Hypno sobrevive colocando sua presa para dormir e consumindo seus sonhos. Ele pode passar mal se absorver sonhos ruins.

Dominando Mewtwo

Para chegar até Mewtwo, use os mapas para seguir as escadas entre os andares. Siga as escadas na ordem de A a G. Depois de chegar ao andar mais inferior, vá para o canto inferior direito para encontrar Mewtwo. A única maneira garantida de pegar Mewtwo é usar a Master Bola que você recebeu do presidente da Silph Co. Se você tiver a Master Bola, nem se incomode em lutar; use-a imediatamente. Se não tiver a Master Bola, terá que capturar Mewtwo da maneira mais antiquada.



Nº150 MEWTWO

TIPO: PSÍQUICO

Mewtwo foi criado no Laboratório Pokémon da Ilha Cinnabar. Cientistas tentaram criar a perfeita máquina de combate, e conseguiram – talvez até tenham exagerado. Mewtwo é extremamente hostil e não suporta ficar em uma Poké Bola.



ANOTAÇÕES

AS INSÍGNIAS DO PÂNTANO E DA ALMA (PÁG. 42 E 48) ESTÃO TROCADAS.

COLOCAR MANKEY NA LISTA DE POKE'MON NA RUA 1 OU RUA 22.



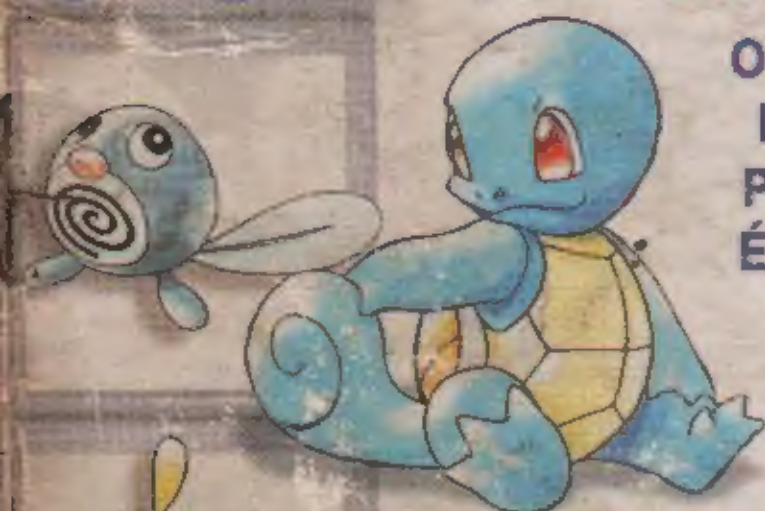
POKÉMON

ANOTAÇÕES



Agarre todos... se puder!

Eles são 150. Você é apenas um.



O que deve fazer um treinador de Pokémon? Pegar o Guia de Jogo Pokémon Oficial dos Prós da Nintendo! É um completo Manual de Treinador e Guia de Jogo em um só, e o ajudará a se tornar o maior Treinador de Pokémon do Mundo. Para se tornar o melhor, aprenda com os melhores - e isso quer dizer Nintendo!



- **DICAS** de onde e como pegar todos os 150 Pokémon
- **MAPAS** detalhados de todas as áreas
- **PASSO-A-PASSO** de todas as etapas do jogo

